

ДОМАШНИЙ

ПЕ

INTERNET • ИГРЫ

ЖЕСТОКОСТЬ

В ИГРАХ И В ЖИЗНИ.
ЕСТЬ ЛИ СВЯЗЬ?

ОПТИМИЗИРУЕМ
WINDOWS:

ОБЗОР ЛУЧШИХ
УТИЛИТ

3D-акселераторы — супертест

Компьютер или
игровая приставка?
Проблема выбора

CDMA — альтернативная
телефонная связь



e.verest®

...ТВОЯ

Пусть твоя мечта станет радужной!

Компьютер e.verest® с процессором

Intel® Pentium® 4 2.0 GHz

256 MB RD RAM

40 GB (7200rpm) HDD

16X DVD-ROM

Sound Card Creative Labs live 5.1

64 MB NVIDIA Ge Force3

Монитор 17 TFT

Программный продукт Microsoft Windows XP

Программный продукт Microsoft Office XP

464 7777

просп. Красных Казаков, 8

www.e.cam.ua



Логотип Everest является зарегистрированным торговым знаком компании e.service.
Логотипы Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными торговыми знаками Intel Corporation.



Опрос представителей ведущих производителей компьютеров Украины, проведенный в начале этого года еженедельником «Компьютерное Обозрение», продемонстрировал весьма существенный рост продаж готовых настольных систем в предновогодний период. И хотя хорошие продажи компьютеров в декабре стали уже традицией, тем не менее цифры, представленные участниками опроса, позволяют сделать несколько выводов.

Прежде всего, все компании отметили значительное увеличение продаж по сравнению с декабрем 2000 года – от 22 до 107%, и, что характерно, очень много покупок было совершено именно домашними пользователями, причем наблюдался интерес покупателей к высокопроизводительным игровым и мультимедийным компьютерам. В какой-то степени такой всплеск покупательской активности обусловлен прошедшей во второй половине декабря повогодней компьютерной ярмаркой Intel, которая заслужила лестные оценки со стороны всех ее участников, но, по нашему мнению, у рекордных результатов конца прошлого года есть и еще одно объяснение.

Это – общий рост интереса пользователей к домашним персональным компьютерам. Сегодня многие уже поняли, что ПК дома – это не просто модная, но практически бесполезная безделушка, а действительно универсальный коммуникационный и мультимедийный комбайн, а также и творческий инструмент, способный реализовать скрытый в нас креативный потенциал. Кажется, утверждение о том, что компьютер в ближайшем будущем станет еще одним бытовым устройством, которое просто обязано быть в каждой современной семье, – становится реальностью.

Приятно отметить, что интерес к домашним системам отразился и на нашем издании – в 2002 году увеличился как общий тираж «Домашнего ПК», так и число его подписчиков. Мы рады приветствовать новых читателей и хотим вкратце рассказать им, а заодно и напомнить тем, кто уже хорошо знаком с нашим журналом, основные направления развития «Домашнего ПК».

Журнал, который вы держите в руках, – уникальное для отечественного рынка издание. С одной стороны, «ДПК» – это журнал о цифровом стиле жизни XXI столетия, обо всех тех изменениях и нововведениях, что приносят в нашу жизнь цифровые устройства и услуги. С другой стороны, «Домашний ПК» – полноценный Buyer's Guide (путеводитель покупателя), который позволит вам совершать выгодные приобретения. В соответствии с этими двумя взаимодополняющими концепциями мы стараемся информировать своих читателей обо всех новинках программного и аппаратного обеспечения, тенденциях развития персонального компьютеринга, новых технологиях и услугах, нюансах использования, настройки и апгрейда ПК и периферийного оборудования. Кроме того, в каждом номере мы даем рекомендации покупателям по рациональному вложению средств, совершенно выгодных покупок и выбору лучших в своих категориях устройств по соотношению цена/производительность или цена/качество.

Сфера интересов «Домашнего ПК» охватывает, как нам кажется, практически все сегменты персонального компьютеринга и связанных с ним областей: Internet, компьютерные и консольные игры, программное обеспечение, комплектующие для ПК и готовые системы, всевозможное периферийное оборудование, мобильная связь и многое другое.

Надеемся, что наши читатели, как новые, познакомившиеся с журналом в этом году, так и постоянные, не будут разочарованы. Мы же приложим все силы, чтобы сделать «Домашний ПК» еще более разнообразным, интересным и полезным для вас.

С наилучшими пожеланиями,

Олег Данилов

6 Служба новостей

10 ЗА КОМПЬЮТЕРОМ — НА РЫНКУ

На первый взгляд

12 UMAX ASTRASLIM

13 RICOH MP5120A

14 ПЕРЕКОДНИК SLOT 1-TUALATIN POWERLEAP PL-IP3/T

14 HERCULES PROPHETVIEW 720

15 CASIO QV-4000

16 SAMSUNG SYNCMASTER 1B1T

16 ACER DC 300

Советы покупателя

18 КОМПЬЮТЕРЫ И КОМПЛЕКТУЮЩИЕ: ЛУЧШЕЕ ПОКУПКИ МЕСЯЦА

20 БЕСПРОВОДНАЯ АЛЬТЕРНАТИВА

Тестовая лаборатория

24 «РАЗУМНЫЙ FPS»: ТЕСТИРОВАНИЕ ВИДЕОКАРТ

Альтернатива

32 ИГРОВАЯ ПЛАТФОРМА 2002

36 ИГРОВЫЕ КОНСОЛИ VERSUS ПЕРСОНАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР?

Hardware

38 НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ АКУСТИКИ ALTEC LANSING

39 NIKON COOLPIX: «МРГКАЯ» РЕВОЛЮЦИЯ

40 FUJITSU SIEMENS MULTITAINER: КОМПЬЮТЕР «ПО-ДОМАШНЕМУ»

Компьютер и общество

42 КРОВАВЫЕ ИГРЫ: ТОЛЬКО ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

Mobile

46 NOKIA 5210

46 SIEMENS C45

Mobile

47 ALCATEL ONETOUCH 311

48 BLUETOOTH: БУДУЩЕЕ УЖЕ ЗДЕСЬ!

Технология Bluetooth, обеспечивающая беспроводное взаимодействие цифровых устройств, считается одной из самых перспективных в этом направлении. Знакомимся с ней на практике с помощью телефона Nokia 6210 и ноутбука Hewlett-Packard OmniBook XE3.

Software

50 SOFTWARE: НОВИНКИ МЕСЯЦА

52 УТИЛИТЫ ОПТИМИЗАЦИИ WINDOWS

Справочник Internet

56 INTERNET-КАЛЕНДАРЬ. ЯНВАРЬ

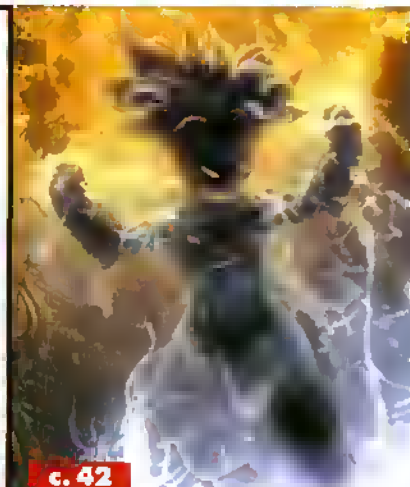
58 INTERNET-КАЛЕНДАРЬ. ФЕВРАЛЬ

60 INTERNET-МОЗАИКА

64 ГРАЖДАНЕ СЕТИ

67 СЛУЖБА F1

67 ТОВАРЫ И ЦЕНЫ



с. 42

КРОВАВЫЕ ИГРЫ: ТОЛЬКО ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

Продолжительность, сила и степень влияния насилия и жестокости в играх на детей варьируется от индивидуума к индивидууму, однако в целом негативные последствия можно выявить и охарактеризовать достаточно четко.



с. 32

ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ 2002

Выбор домашней игровой платформы становится весьма сложной задачей для неподготовленного пользователя. Что предпочесть — многофункциональный «комбайн», ПК или узкоспециализированную игровую консоль — вопрос неоднозначный, но мы все же постараемся дать на него ответ.



с. 64

ГРАЖДАНЕ СЕТИ

Пользователи Сети космополитичны: для них важны не национальная и государственная принадлежность Internet-ресурса или услуги, а их информационная ценность и полезность. Ситуация меняется, когда речь заходит о том, что может предложить государство своим гражданам во Всемирной Паутине.

БЕСПРОВОДНАЯ АЛЬТЕРНАТИВА

с. 20

Вам в силу ряда причин невыгодно или невозможно установить проводной телефон? Не отчаивайтесь! Отличным решением в этом случае может стать альтернативная связь по беспроводным технологиям, не «привязывающая» аппарат намертво к месту его установки.



с. 24

«РАЗУМНЫЙ FPS»: ТЕСТИРОВАНИЕ ВИДЕОКАРТ

С момента нашего последнего тестирования игровых акселераторов прошло неполных девять месяцев, срок хоть и небольшой, но для IT-индустрии он практически равен вечности. Давайте узнаем, что же изменилось с той поры, чтобы не ошибиться в выборе видеокарты для домашнего компьютера.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В ЗАМОН ВОЛЬФЕНШТЕЙН

с. 74

Сразу после выхода этой игры начали раздаваться обиженные голоса: «Где революция?!». Да, революции нет. А что, кто-то обещал? И, положив руку на сердце, — неужели она здесь нужна? Да, Return to Castle Wolfenstein — это просто отличный шутер, в котором нет ничего новаторского. Но это — не только не плохо, а даже наоборот — замечательно.



НАШ АДРЕС В INTERNET:
WWW.ITC.UA

Игровая библиотека

68 «ИГРОВЫЕ ОСКАРЫ 2001». ЦЕРЕМОНИЯ НАГРАЖДЕНИЯ

Прошедший 2001 год оказался необычайно богатым на качественные игровые продукты. Выбрать лучшие в 19 категориях «Игровых Оскаров» в этот раз было очень трудно, тем не менее результаты проведенного голосования, на наш взгляд, весьма объективны.

72 ПЫЛАЮЩЕЕ НЕБО

74 ВОЗВРАЩЕНИЕ В ЗАМОН ВОЛЬФЕНШТЕЙН

76 BUBBLE GUM

Что такое Empire Earth? Одиннадцать эпох, две сотни юнитов, три миллиона апгрейдов — гигантомания, как она есть. Мушкетеры против атомных субмарин. Голова кружится от открывающихся перспектив. А в итоге? Создаем толпу танков побольше и «мышцелкаем» противника. Повторять до полной победы.

78 НЕМЕЦКАЯ ГОТИКА

80 КРАСОТА — ЭТО СТРАШНАЯ СИЛА

В иных RTS ничего подбирать не надо — обвел рамкой по обыкновению полсотни танков класса «мамонт», широко зевнул и отправил их покорять вражескую базу. Однако Battle Realms сбалансирована настолько замечательным образом, что подобный подход попросту бесполезен.

82 С НОВЫМ, 2002 FLIGHT SIMULATOR!

83 ПОД СЕДОЙ РАВИНОЙ МОРЯ

84 КОСМИЧЕСКАЯ АРМАДА

85 ВОЗВРАЩЕНИЕ ЖИВЫХ МЕРТВЕЦОВ

86 СЮРОСТЬ СВЕТА

88 ПОЧУВСТВУЙ СЕБЯ ВОЛШЕБНИКОМ

89 «ПРИЗРАКИ» ПРОТИВ РУССНИК

90 ПОСЛЕДНИЙ ИЗ МОГИКАН

91 ШАГ ВПРАВО, ШАГ ВЛЕВО...

92 С.В.И.Н.Б.И. НАСТУЛАЮТ

93 Кидки и акции

94 Игровая демо-версии

95 Библиотека

96 Видеоотека



ПРОГРАММЫ: ПОЛНЫЕ ВЕРСИИ

АНТИВИРУС НАСПЕРСКОГО (AVP) LITE V3.5.5.0

Полная версия популярного антивируса с регистрационным ключом на 30 дней и обновлениями вирусных баз до 4 января 2002 года включительно. Ищите регистрационный ключ на следующие 30 дней на ДПК-CD, март 2002.

LSOISTRO V1.0

RIVATUNER 2.0 RC8.2 — с. 50*

X-SETUP V6.1 — с. 52

ПРОГРАММЫ: ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

CUSTOMIZER XP V1.6 BETA 3 — с. 50

FLASHGET V1.00 — с. 50

ПРОГРАММЫ: ПАТЧИ И ОБНОВЛЕНИЯ

DIRECTX 8.1

ИГРЫ: ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

3D BLITZ

BATTLE REALMS — с. 80

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT — с. 94

RED ACE SQUADRON BETA — с. 94

SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER — с. 94

SPACEHASTE 2001

ИГРЫ: ПАТЧИ

AQUANOK V1.15/1.17

BALLISTICS V1.0.1

BATTLE REALMS BATTLE PACK 1

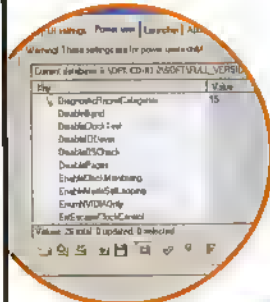
C&C RED ALERT 2: YURI'S REVENGE V1.001

CIVILIZATION III V1.16F

REAL WAR V1.5

SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER V1.5

SOUL REAVER 2



STRONGHOLD V1.1

THRONE OF DARKNESS V1.2.1B

«ДЕМИУРГИ» V1.03

«ИЛ-2. ШТУРМОВИК» V1.02B

«НАЗАНИ: ПОСЛЕДНИЙ ДОВОД КОРОЛЕЙ» V1.29

«ПРОТИВОСТОЯНИЕ III. ВОЙНА ПРОДОЛЖАЕТСЯ» V1.02, V3

Самые актуальные заплатки
и некоторые популярным играм

ИГРЫ: ДОПОЛНЕНИЯ

ARCANUM: OF STEAMWORKS & MAGIC OBSCURA MOD PACK

STRONGHOLD CASTLES PACK

«ДЕМИУРГИ». БОНУСНЫЕ КАРТЫ

«ИЛ-2. ШТУРМОВИК». ГЕНЕРАТОР КАМПАНИЙ

«НАЗАНИ: ПОСЛЕДНИЙ ДОВОД КОРОЛЕЙ». РЕДАКТОР МИССИЙ

Дополнения и специальные
утилиты к некоторым популярным играм

ДРАЙВЕРЫ: МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ

ОБНОВЛЕННЫЕ ДРАЙВЕРЫ ЧИПСЕТОВ ДЛЯ ОПЕРАЦИОННЫХ СИСТЕМ СЕМЕЙСТВА MICROSOFT WINDOWS

ALi — AGP Driver, All-In-one Drivers Pack
AMD — All-In-one Drivers Pack
SiS — AGP Driver
VIA — 4-in-1, AGP Driver

ДРАЙВЕРЫ: ВИДЕОКАРТЫ

ОБНОВЛЕННЫЕ ДРАЙВЕРЫ НАИБОЛЕЕ ПОПУЛЯРНЫХ 3D-ACCELEPATOPOB ДЛЯ ОС СЕМЕЙСТВА MICROSOFT WINDOWS

ATI — Radeon 256/7xxx, Radeon 8500
NVidia — Detonator XP
STMicroelectronics — KYRD/KYRO II

Все программы, помещенные на диск, проверены антивирусным ПО. «Издательский Дом ИТС», редакция журнала «Домашний ПК», составители диска и разработчики программных продуктов, находящихся на нем, не несут ответственности за те проблемы, которые могут у вас возникнуть при их использовании. «ДПК-CD, январь-февраль 2002» является неотъемлемой составляющей журнала «Домашний ПК», № 1-2, 2002 и продаже отдельно от журнала не подлежит.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP

* Материалы о программах вы можете прочесть на страницах, указанных рядом с их названием. Публикации, в которых описаны находящиеся на диске программы, помечены знаком





«МУЗЫКАЛЬНАЯ ШКАТУЛКА» С ЖЕСТКИМ ДИСКОМ

Компания SONiCblue выпустила портативный плеер Rio Riot, использующий для хранения музыкальных композиций жесткий диск 20 GB. Такой емкости вполне достаточно для размещения более 5000 песен в высококачественной оцифровке (по времени звучания эквивалентно 400 компакт-дискам Audio CD). Rio Riot поддерживает форматы MP3 и WMA, а также может быть адаптирован к будущим стандартам.

В плеере органично сочетаются эргономичный дизайн, большой ЖК-дисплей (240 ×

× 160) с подсветкой и новый интуитивно-зависимый интерфейс Rio LogicTrack. Помимо этого, устройство оснащено FM-тюнером; буфером 16 MB для защиты от сбоя, гарантирующим 12 минут автономного проигрывания; долговечными монолитными аккумуляторами, обеспечивающими более 10 ч непрерывного звучания; а также специальным ПО от MoodLogic, позволяющим легко осуществлять поиск композиций по названию песни или альбома, имени исполнителя, жанру и прочим данным.

Rio Riot уже доступен на сайте www.sonicblue.com по цене \$399,95.

Rio Riot – хит без проблем

ЗЛЕГАНТНОЕ АВТО ДЛЯ ДАКНЫК

Цифровая мода нового тысячелетия диктует свои законы: мы обзаводимся органайзерами, цифровыми фотокамерами, диктофонами, MP3-плеерами и прочими аксессуарами, призванными обеспечить нам новый уровень удобства и свободы. Но порой бывает очень трудно оперативно организовать обмен данными между ними и компьютером. Отныне эта задача намного упрощается. Корпорация SanDisk представила продукт Cruiser – миниатюрное устройство для хранения данных, использующее сменные карты флэш-памяти.

Благодаря своим размерам (76,2 × 44,5 × 19 мм) Cruiser легко разместится в кармане и будет необычайно удобным не только для обмена данными между периферией и ПК, но и для транспортировки файлов между различными компьютерами.

Устройство устанавливается в разъем USB и допускает применение карт памяти стандартов SD и MMC. Cruiser появится в продаже в начале второго квартала 2002 г. и будет доступен в четырех исполнениях – со встроенной памятью объемом 32, 64, 128 и 256 MB. Для ориентира: Cruiser 128 MB будет стоить \$99,95.

Cruzer – мелочь, а приятная



«МЫШЬ», НЕ НУЖДАЮЩАЯСЯ В КОВРИКЕ

Казалось бы, что может быть удобнее и роднее обыкновенной серой «мышки» – столь привычного манипулятора, скромно «обитающего» на коврике близ клавиатуры или монитора. Однако коварен «зверек» и не прощает тех, кто по роду службы или развлечения привык подолгу «мять» его в руках, – это грозит болезнью со страшным названием «туннельный синд-

ром». Сколько уж лет разработчики всех мастей и народов в целях эргономики совершенствуют его, добавляя новые кнопки, колесики и шарик, а как ни верти, лучше обычной «двухкнопочной» еще ничего не придумали.

Несколько нетрадиционным путем пошла фирма Fellowes, предложив устройство Micro Track Mouse, – при работе с ним вовсе не обязательно, чтобы запястье опиралось на стол. Основная кнопка ввода по-преж-

нему располагается под указательным пальцем, однако при этом вектор усилия при нажатии на нее направлен более естественно – внутрь ладони. Такие манипуляторы в США уже поступили в продажу по цене от \$19 до \$22, в зависимости от исполнения – PS/2 или USB.

Выходит, «пистолет» держать в руках более «эргономично»?



ВИДЕОСТУДИЯ В КАРМАНЕ

К портативным аудиоплеерам и рекордерам Sony семейства Walkman мы уже привыкли. Ну а как вам видеорекордер примерно таких же размеров? Мечта? Что вы, уже реальность! Устройство Video Walkman VCR GV-D1000, используя кассеты MiniDV, позволяет не только записывать фильмы подобно обычному видеомэгнитофону, но и просматривать их на встроенном 4-дюймовом цветном ЖК-мониторе и даже редактировать.

Кроме комбинированного входа/выхода AV, а также S-Video, GV-

D1000 оборудован слотом Memory Stick. Благодаря чему можно захватывать с ленты статичные изображения размером 640 × 480, а также клипы длительностью до 60 с («на лету» конвертируя их в MPEG-1) и сохранять эти данные на карте памяти. Подключив устройство через интерфейс USB к компьютеру, вы научитесь вести прямые Web-трансляции своих клипов с помощью ПО Microsoft NetMeeting.

Устройство комплектуется фирменными батареями Sony, поддерживающими технологию InfoLithium. Стоимость GV-D1000 составляет \$1300.



Любовь с первого кадра

«Джентльменский набор» видеомана



ПЕРСОНАЛЬНЫЙ «СИНЕМАТОГРАФ»

Энтузиасты видео премьеры Creative Labs 3D Blaster Personal Cinema ожидали давно, причем, как и полагается в подобных случаях, с огромным нетерпением и любопытством. И вот чудо свершилось (кстати, как раз под Рождество), компания NVidia сообщила о начале продаж на европейском рынке этого программно-аппаратного набора.

В его состав входят: видео-акселератор на базе графического процессора GeForce MX400 с интегрированными на одной плате 64 MB памяти,

видеомодулем и TV-тюнером; подсоединяемый к компьютеру внешний блок TV/AV и многофункциональный пульт дистанционного управления. Кроме того, в комплект поставки включено ПО для воспроизведения DVD и редактирования видео.

Особое внимание заслуживает функция Intelligent TV, обеспечивающая возможность отложенного просмотра, повтора и программируемой записи эфирных телевизионных программ.

Стоимость Creative Labs 3D Blaster Personal Cinema составляет около 215 евро.

ЦЕНТР МУЗЫКАЛЬНОЙ ВСЕЛЕННОЙ

Желание записывать музыку на компакт-диски столь же естественно, как и вести архивы на аудиокассетах. Любопытное решение данной проблемы предлагает компания SONICblue. Разработанный ею музыкальный центр Rio Advanced Digital Audio Center снабжен дисководом CD-RW, позволяющим проигрывать Audio CD и носители с коллекциями MP3- и WMA-файлов, а также создавать собственные диски.

Для хранения композиций используется встроенный HDD емкостью 40 GB. Через оптический порт или стандартный стереовыход центр подключается к любой домашней аудиосистеме.

Для обмена информацией с ПК, портативными MP3-плеерами или для подключения периферийных устройств (клавиатуры, джойстика или сетевого адаптера) служат три порта USB. Интеллектуальное ПО, идущее в комплекте, способно отслеживать музыкальные предпочтения

слушателей и генерировать списки композиций в соответствии с ними. Рекомендованная розничная цена Rio Advanced Digital Audio Center составляет \$1500.

«Кузница» музыкально-цифрового архива



«ЯБЛОЧНЫЙ» СЮРПРИЗ

Компания Apple Computer не перестает удивлять поклонников необычным дизайном своих изделий. По внешнему виду новый iMac совсем не похож на привычный компьютер: 15-дюймовый ЖК-монитор на шарнирном держателе крепится к полусфере системного блока. С данной конструкцией отлично гармонируют клавиатура и мышка в традиционном «полупрозрачном» стиле и два шарообразных аудиосателлита.

Сегодня в США доступны три модели iMac, все они созданы на основе процессора PowerPC G4, содержат видеоускоритель

на базе NVidia GeForce2 MX, поддерживают пять портов USB со скоростью передачи информации 12 Mbps и два порта FireWire, каждый из которых обеспечивает поток данных 400 Mbps. Старшая модель (\$1799) оснащена процессором с частотой 800 MHz, памятью объемом 256 MB, жестким диском 60 GB и приводом SuperDrive (CD-RW/DVD-RW). Возможности средней (\$1499) несколько скромнее – процессор 700 MHz и Combo drive (DVD-ROM/CD-RW). Ну а самый дешевый вариант iMac (\$1299) включает 700-мегагерцевый процессор, 128 MB ОЗУ, 40 MB HDD и привод CD-RW.

Свет мой, «зеркальце», скажи...



Мобилка для чатланина

ТЕЛЕФОН ДЛЯ «МОЛЧУНОВ»

Как известно, многие люди, в частности школьники, студенты и прочие пользователи, привыкшие экономить, чаще всего применяют мобильные телефоны не для разговоров, а для передачи SMS-сообщений или для игр, например, желая быстрее сократить время по пути на работу или учебу.

Именно для такой аудитории компания Telorong анонсировала новое мобильное сотовое устройство, которое, помимо перечисленных свойств, способно будет выполнять также функции органайзера и WAP-

браузера. В данном проекте совместно с Telorong принимает участие и известная американская компания Flextronics – признанный дока в вопросах телекоммуникаций.

Устройство поступит в продажу в первой половине 2002 г., ожидается, что цена на него не превысит 350 евро. А пока мы можем полюбоваться на первый прототип. Telorong работает под управлением операционной системы на ядре Linux, оснащен 16-битовым цветным монитором, джойстиком для игр, встроенной цифровой камерой и модулем GPRS.

СЛУШАЕМ INTERNET-РАДИО

Сегодня существует немало компаний, ведущих радиовещание в Internet. Но вот специального тюнера для приема Сетевых радиотрансляций до сих пор не существовало. Ликвидировать эту брешь решила компания Philips, анонсировавшая устройство Streamium MC-I 200 – по сути первый в мире музыкальный центр со встроенным Web-тюнером.

Поначалу Internet-радиоприемник будет настроен на шесть крупнейших Internet-радио-

станций: AOL Music, Andante, MP3.com, MusicMatch, Radio Free Virgin и iM Networks. Во время звучания каждой композиции на пятистрочном ЖК-дисплее отображаются ее название, авторы и исполнитель. При проигрывании компакт-дисков эта информация берется из онлайн-системы CDDB.

В США, Европе и Азиатско-Тихоокеанском регионе Streamium MC-I 200 поступит в продажу во второй половине 2002 г., ориентировочная стоимость его пока неизвестна.

«Изменим жизнь к лучшему!»





Номінується на
кращу головну роль



І переможець є...

C-40ZOOM - цифрова 4-мегапіксельна фотокамера - справжня зірка, яка зачаровує своєю неповторністю й неймовірно малими розмірами: всього 8,7х6,8х4,3 см. Серед її унікальних талантів - 2,8-кратний оптичний і 2,5-кратний цифровий зум, а також безліч інших ручних і автоматичних функцій.

Olympus Camedia - цифрова фотографія для всіх.
www.olympus-europa.com

OLYMPUS

THE VISIBLE DIFFERENCE

ОФІЦІЙНІ ДИСТРИБ'ЮТОРИ: DATALUX (044) 249-6303, 249-6666 • ІТКОМ (044) 490-9959, 241-9096
СП КИЇВСЬКА РУСЬ (044) 440-6191, 440-1259 • СП ФОКУС (044) 440-4547, 440-6026 • ЮГ-КОНТРАКТ (044) 241-9225, 241-9226.
АВТОРИЗОВАНІ СЕРВІСНІ ЦЕНТРИ: DATALUX (044) 249-8206 • КИЇВСЬКА РУСЬ (044) 440-9673 • ЮГ-КОНТРАКТ (044) 461-9534



exclusive

За компьютером — на ярмарку

Роман Хархалис

Рассказ о Новогодней компьютерной ярмарке Intel так и хочется начать, перефразировав известное высказывание из «Нронни судьбы»: «Каждый год, а конце декабря Intel с друзьями... устраивает праздники для почитателей компьютерной тенины, стааший уже доброй традицией». Надеемся, со временем онв онажется та- ной же незыблемой, нан н обы- чай смотреть этот популярный фильм перед Новым годом.

В том, что компьютерную ярмарку, организовавшую Intel, без малейшего преувеличения можно назвать праздни- ком, убедились все киевляне и гости сто- лицы, посетившие Дворец спорта с 21 по 23 декабря 2001 г. Здесь разместились и выста- вочные стенды компаний, предлагающих купить свою продукцию, и шоу-площадки, где проходили разнообразные развлекатель- ные мероприятия.

Главные участники ярмарки — Intel и Samsung — взяли на себя роль не только ор- ганизаторов интересных и насыщенных шоу-программ, но и пропагандистов пере- довых идей. Вполне очевидно, что с распро- странением цифровых технологий жизнь человека во многом изменится, появятся

Маша Ефросинина и Юрий Горбунов — ведущие Intel-шоу



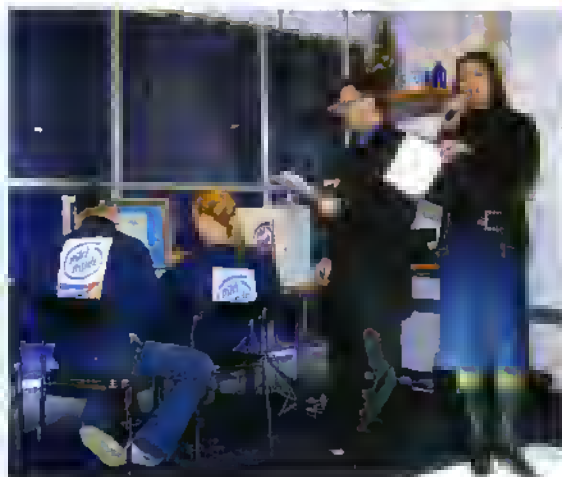
новые возможности для общения, отдыха, развлечений. До сих пор это было известно лишь в общем, да и то в основном узкому кругу специалистов индустрии информаци- онных технологий. Но сегодня уже существ- вуют цифровые решения для различных сфер человеческой жизни. Ознакомить с ними как можно больше потенциальных пользователей, показать им преимущества новых продуктов, убедить в том, что жизнь в их окружении станет интереснее и комф- ортнее, — вот задачи, которые ставят пе- ред собой лидеры мировой IT-индустрии. Этому и были посвящены экспозиции Intel и Samsung.

Компания Intel представила на суд посе- тителей свою концепцию ПК как «центра ци- фровой вселенной», согласно которой имен- но компьютер, оснащенный соответствую- щими периферийными устройствами, уже сейчас способен заменить многие привыч- ные бытовые приборы — видеомаягнитофон, телевизор, музыкальный центр, фотоаппа- рат, причем справится с их работой лучше, да и реализует множество других возмож- ностей. Необходимую для этого вычисли- тельную мощность обеспечит процессор Pentium 4. Все это было продемонстриро- вано в ходе шоу, которое вели популярные

телеведущие «Нового ка- нала» Маша Ефросини- на и Юрий Горбунов.

Вторую шоу-площад- ку Intel всецело посвя- тила раскрытию потен- циала ПК с Pentium 4 как игровой платформы. Она была заметна изда- ли благодаря полнораз- мерной реплике болида «Формулы-1», установ- ленной на ней. Оказав- шись в ее кабине, любой из посетителей мог про- мчаться — пусть и вир- туально — по трассам легендарных соревно- ваний. Исключитель- ный реализм происхо- дящего обеспечивался не только за счет насто-

**Самая большая
виденная нами
компьютерная колонка.
Справа — обычный
системный блок**





e.verest: компьютер должен быть красивым

ящего кокпита машины, огромного проекционного экрана и руля с отдачей, но и первую очередь благодаря установке в бою компьютера на базе процессора Intel Pentium 4 с тактовой частотой 2 GHz – самого мощного на сегодня CPU для настольных ПК.

Еще одна отличная возможность попробовать «на вкус» современные компьютерные игры ждала посетителей на игровой площадке журнала «Домашний ПК». Здесь установили восемь мощных компьютеров e.verest, оснащенных джойстиком и полноценными рулями Logitech, предоставленными компанией DataLux, на которых все три дня проводились соревнования по популярным играм различных жанров среди посетителей. Любители трехмерных боевиков имели

боров – была посвящена экспозиция Samsung. Центром ее стал холодильник нового поколения, оснащенный 15-дюймовым ЖК-экраном и обеспечивающий возможность просмотра телепередач, видеофильмов, альбомов цифровых фотографий и Web-сайтов. Разумеется, для этого он подключается к сети из других «умных» устройств – телевизора, видеокамеры и ПК. Были на стенде и более привычные продукты Samsung – монитор, телевизор Plasma, видеокамера, линейка мобильных телефонов...

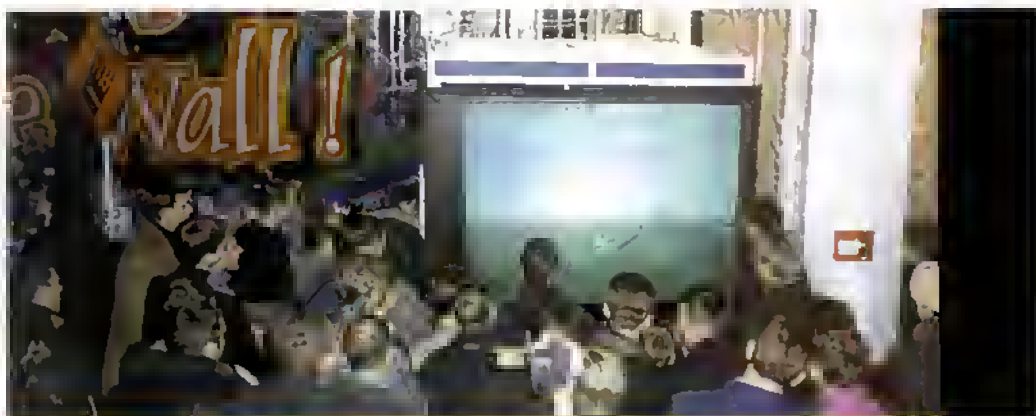
Однако ярмарка тем и отличается от выставок, что ее посетители могут не только посмотреть, но тут же и купить понравившуюся вещь. Поэтому фирмы-участники представили на стендах обширный ассортимент своей продукции: либо полный спектр товаров, которые они поставляют,

«ПК в LCD» – версия от «Версии»



исудивительно: здесь можно было заказать любой из более 1000 предлагаемых ею лицензионных программных продуктов или приобрести прямо на месте интересный диск. А наибольшей популярностью пользовались новейшие игры от отечественных и российских разработчиков – «Ил-2. Штурмовик», Veron: Codename Outbreak, «Демпурин» и, конечно же, «Казак».

Ногогодняя ярмарка Intel, проходившая тут уже в третий раз, неизменно оправды-



Поединки асов в «Ил-2» не только наблюдали, но и записывали на видео...

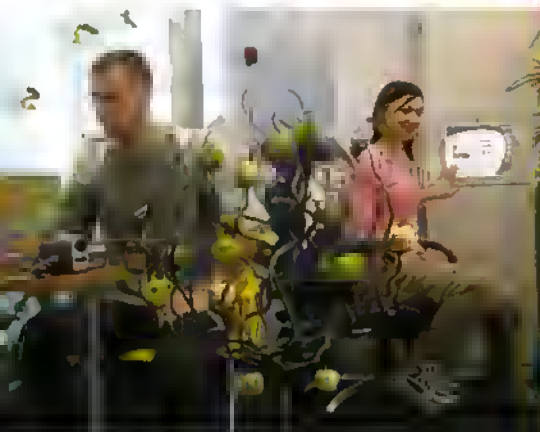
либо отдельные группы продуктов, наиболее интересных в настоящее время.

Большинство из 32 компаний, открывших свои ярмарочные «представительства», составили сборщики компьютеров и продавцы периферийной техники и комплектующих. Компании e.verest, «АМН», «МКС», «Спецавтоматики» и «Технопарк» – крупные поставщики готовых ПК – продавали на своих стендах, в основном, компьютеры собственной сборки, тогда как другие сборщики – K-Trade, «Навигатор», DiaWest, Formula-A – наряду с линейками ПК представляли и широкий спектр комплектующих и периферийных устройств, которые также можно приобрести у них. Примечательно, что три фирмы – DataLux, «Версия» и «ДКТ» – посвятили свои экспозиции главным образом ноутбукам. Раньше эти элитные компьютеры можно было увидеть преимущественно на специализированных выставках для IT-профессионалов. Сегодня же они предлагаются вниманию обычных пользователей, и небезуспешно – за время выставки реализовано более 30 ноутбуков.

Повышенное внимание привлекал к себе стенд компании «Лаборатория Форт». Эти

меш ожидания как покупателей, так и продавцов компьютерной техники (выставку посетил более 31 тыс. человек, за время ее проведения одних готовых ПК было продано свыше 550) и постепенно становится одним из самых заметных мероприятий на украинском рынке информационных технологий и, пожалуй, самым интересным для домашних пользователей. Все указывает на то, что и в 2002 г. нас ждет предновогодний компьютерный праздник от Intel.

Стенд, не похожий на другие, всегда привлекает посетителей



«Цифровой рай» Samsung. На заднем плане – тот самый «умный» холодильник

плане сразиться в Unreal Tournament, а фанаты автоспорта – поучаствовать в гонке Colin McRae Rally 2.0. Но самый большой сюрприз ждал поклонников автосимуляторов. Для них был проведен первый в мире полномасштабный чемпионат по новейшей и красивейшей на сегодня игре этого жанра – «Ил-2. Штурмовик». Разумеется, не обошлось и без призов, предоставленных компанией DataLux, «IC» и редакцией «Домашнего ПК».

Другому аспекту «цифрового этикета жизни» – появлению «умных» бытовых при-

Umax AstraSlim

Мода на использование контактных датчиков изображения (CIS) докатилась и до Umax. Теперь и в ее линейке появилась «сверхтонкая» модель AstraSlim. Этот аппарат – типичный представитель своего класса, изящный и легкий. Правда, длина его корпуса на несколько сантиметров больше, чем у аналогичных моделей, побывавших у нас ранее, но это отнюдь не сказывается на удобстве его транспортировки. Конечно, носить такое устройство с собой постоянно, как мобильный телефон, нет смысла, но, если надо, его можно взять из дому в офис, библиотеку, архив. В этом отношении очень хорошо то, что сканер получает всю необходимую ему электроэнергию от шины USB, соответственно, нет нужды носить дополнительный блок питания.

Технические характеристики AstraSlim также типичны для данного класса устройств – он обеспечивает аппаратное разрешение в 600 × 1200 точек на дюйм и глубину цвета до 48 бит.

Вспомним еще раз достоинства и недостатки, общие для всех скансеров с питанием по USB. Итак, эти устройства отличаются невысоким быстродействием, которым приходится расплачиваться за бесшумную работу и удобство транспортировки, тогда как качество сканирования в цвете и оттенках серого может существенно различаться. Что касается аппарата от Umax, то он, хоть и не бьет рекордов по скорости сканирования, все же существенно быстрее

аналогичных продуктов других фирм. В цветном режиме AstraSlim опережает все модели с CIS, за исключением скансеров Canon. Для распознавания текстов он тоже годится, хотя здесь серьезной проблемой является почти нулевая глубина резкости, характерная, впрочем, для всех CIS-устройств, из-за чего текст в местах, отстоящих от поверхности планшета (например, на стыках страниц у корешка), теряется.

Итак, Umax AstraSlim – разумный выбор для тех, кто ищет недорогой универсальный и транспортабельный сканер и не слишком требователен к быстродействию.

Цена – \$88

Продукт предоставлен
компанией DataLux:
тел. (044) 249-6303

82/100

- 😊 Удобство транспортировки
- 😊 Низкий уровень шума
- 😊 Хорошее качество сканирования
- 😊 Проблемы с распознаванием текста из книг – у корешка бумажки не читаются



HP Jornada 565
Процессор 206 MHz;
32-битный StrongARM,
память Q3U 32 MB (Jornada 565),
64 MB (Jornada 568);
флэш-ПЗУ 32 MB;
шина данных 103 MHz;
дисплей TFT, 8,9 см, 240 x 320
пикселей, до 16 бит (65536 цветов).



HP LaserJet 3200
Печать, копирование и сканирование
со скоростью 9 страниц в минуту;
передняя факсов со скоростью 33,6 Kbit/sec;
цветной сканер с разрешением 600 x 600 dpi;
черно-белая печать с разрешением
1200 x 1200 dpi; параллельный порт;
ПО для оптического распознавания текста



HP ScanJet 4400 C
Оптическое разрешение 1200 dpi,
разрядность 48 бит,
предварительный просмотр за 13 с;
интерфейсы USB/LPT.

**Все, что
необходимо
для бизнеса.**



HP LaserJet 1000
Разрешение 600x600 dpi; технология HP Jet
для получения отпечатка с качеством 1200 dpi,
10 стр./мин., первая страница за 15 с;
горизонтальный лоток на 250 листов;
интерфейс USB.



HP LaserJet 1200
Разрешение 1200x1200 dpi; скорость печати 14 стр./мин.;
первая страница за 10 с; память 8 MB, расширение до 72 MB;
горизонтальный лоток на 250 листов; интерфейс LPT/USB,
присадка для копирования и цветного сканирования
(только в модели LaserJet 1220)



HP LaserJet 1220

ул. Ярославов Вал, 19
магазин (044) 234-7487; E-mail: nis@nis.kiev.ua
опт.тел. (044) 234-3838; http://www.nis.com.ua



RICOH MP5120A

RICOH MP5120A можно смело назвать суперприводом: он не только читает любые диски CD-ROM и DVD, но и записывает диски CD-R, CD-RW и, что самое важное, – DVD+RW. Перезаписываемый DVD – это мечта домашнего пользователя, ведь он обладает гигантской емкостью – 4,7 GB (что по «компьютерным» меркам составляет 4,38 GB) и обмен данными с ним происходит гораздо быстрее, чем с дисками CD-RW. Привод RICOH MP5120A записывает файл объемом 700 MB на диск DVD+RW примерно за 4 мин. Такая скорость работы с перезаписываемыми дисками (эквивалент 20X) еще долго будет недостижима для приводов CD-RW, пока что способных максимум на 12X.

Еще одно важнейшее свойство формата DVD+RW – его совмести-

мость с большинством существующих проигрывателей DVD и компьютерных приводов

DVD-ROM.

Причем смотреть видео на DVD+RW можно, не закрывая диск для дальнейшей записи. Все это делает привод RICOH MP5120A весьма привлекательным устройством для энтузиастов цифрового видео. Кстати, в комплекте с приводом поставляется и программное обеспечение, необходимое для создания DVD-видеодисков.

Полный список скоростных характеристик RICOH MP5120A таков: запись

DVD+RW – 2,4X (т.е. 4,38 GB – менее чем за полчаса), чтение DVD – 8X, запись CD-R – 12X, запись CD-RW – 10X, чтение CD – 32X. Таким образом, привод достаточно быстро справляется с любыми задачами, связанными с чтением или записью дисков. Очевидно, будущее именно за такими оптическими «комбайнами». Цена RICOH MP5120A (порядка \$600) и самих дисков DVD+RW (около \$15), конечно, производят отрезвляющее действие. Однако новинки, имеющие революционное значение, всегда стоят чрезвычайно дорого, но лишь в начале продаж.

Цена – \$597

Продукт предоставлен
компанией «Фолгат ФТК»:
тел. (044) 227-5143

- ☺ Запись и чтение CD- и DVD-дисков
- ☺ Хорошие скоростные показатели
- ☺ Поддержка формата DVD+RW бытовыми DVD-проигрывателями
- ☺ Высокая цена

90/100

Получи больше удовольствия



клавиатуры
мышки
джойстики
гейм-борды
руки



акустические
системы
компьютерные
гарнитуры

Киев, Краснозвездный проспект, 51 НИИСП, лабораторный корпус, офис 208
Дилерский отдел: /044/ 249-6303 (7 линия)
Сервис-центр: /044/ 249-8206, 249-8058
Факс: /044/ 245-7999
Веб-сайт: <http://www.datalux.com> • E-mail: dx@datalux.com

Информацию о ближайшем к Вам продавце
Вы можете получить по телефону /044/ 249-6666



Переходник Slot 1-Tualatin PowerLeap PL-iP3/T

Модернизация – извечная «головная боль» пользователей ПК. Зачастую апгрейд процессора влечет за собой замену другого, причем весьма дорогого, компонента – материнской платы. Помочь в такой ситуации может особое устройство, позволяющее установить новый процессор в старую материнскую плату.

Компания PowerLeap (www.powerleap.com, www.friendtech.com) разработала и представила на мировой рынок переходник PL-iP3/T, с помощью которого компьютеры на базе процессоров Celeron, Pentium II и Pentium III обретают «вторую» жизнь. Даже на материнские платы с процессорным разъемом Slot 1 трехлетней давности теперь можно установить новый 0,13-микронный Celeron с частотами от 1000 до 1300 MHz, а в будущем – и выше. Эту возможность

трудно переоценить, ведь стоимость процессоров Celeron не превышает \$100, а производительность их 0,13-микронных версий такая же или выше, чем у гораздо более дорогого Pentium III 1000 MHz.

Переходник PL-iP3/T совместим даже с самой первой платой на i440BX (модель Intel SE440BX Seattle), однако это не гарантирует, что он сработает с более поздними. Например, некогда весьма популярные платы серии ASUS P2B не поддаются модернизации с помощью этого переходника. Текущий список материнских плат, которые были проверены на совместимость с PL-iP3/T, можно найти на странице www.powerleap.com/Products/iP3T.htm.



О стоимости этого устройства пока что говорить рано – ведь оно еще недоступно на нашем рынке. Однако, судя по цене онлайнового магазина фирмы PowerLeap, готовое решение Celeron 1200 MHz+кулер+PL-iP3/T стоит практически столько же, как и процессор Pentium III 1000 MHz в «коробочной» версии. К тому же, трудоемкость модернизации с помощью PL-iP3/T значительно меньше, чем замена платы с процессором (а может быть, и с памятью) и перенастройка драйверов ОС.

Цена – до \$60
Продукт предоставлен
компанией PowerLeap,
jellie@friendtech.com

95/100

- Удобный и выгодный способ модернизации старого ПК
- Совместимость с большим количеством материнских плат
- Великолепная производительность систем на базе Intel 440BX и Celeron 1200 MHz
- Невозможность принудительно задать напряжение питания ядра процессора

Появление LCD-монитора под торговой маркой Hercules – событие, безусловно, интересное. Но оно отнюдь не означает, что компания Guillemot, владелец этого известного бренда, пополнила ряды производителей мониторов. Наоборот, при ближайшем рассмотрении оказалось, что наш гость – OEM-продукт, выпущенный одной из дальневосточных фирм по контракту и встречающийся (в том числе и в Киеве) с логотипом еще как минимум одной компании. Расчет Guillemot прост: покупатели видеокарт Hercules, ве-

роятно, не откажутся приобрести и одноименный монитор. Познакомившись с новинкой, мы пришли к выводу, что ProphetView 720 – LCD-монитор с 15-дюймовым экраном, рассчитанным на работу в разрешении 1024 × 768 точек, – вполне может заинтересовать и владельцев других видеоадаптеров.

Не секрет, что современные ЖК-дисплеи обеспечивают практически идентичное качество изображения и лишь незначительно различаются инерционностью, за исключением разве что «быстрых» панелей от Samsung, выпущенных совсем недавно. Таким образом, при выборе конкретной модели приходится руководствоваться дизайном, удобством управления, отношением к торговой марке и, разумеется, ценой. Что касается первого критерия, то здесь Prophet-

View 720 на высоте – тонкий корпус цвета «сильный металл» на металлической подставке смотрится очень привлекательно. Впечатление портит только блок управляющей электроники, смонтированный на задней поверхности панели в довольно грубо сработанной жестяной «коробочке». Но если дисплей повернут тыльной стороной к стене, то этот недостаток не заметен.

Качество матрицы оказалось очень хорошим – изображение сочное, контрастное, причем после автоматической – даже слишком, и чтобы избавиться от эффекта «зернистости», контрастность пришлось снизить вручную, после чего картинка стала идеальной. Функции управления немногие, но они тщательно продуманы и просты в использовании.

- Стильный дизайн
- Отличное качество изображения
- Низкая инерционность матрицы
- Неопримечательный корпус блока электроники на тыльной стороне панели

Цена – \$480
Продукт предоставлен
компанией Entry:
тел. (044) 246-8461

88/100

Hercules ProphetView 720



Casio QV-4000

Не следует думать, что фотокамера QV-4000 стала законной «наследницей» свойств предыдущих трехмегапиксельных моделей (QV-3000 и QV-3500). Изменения произошли кардинальные, причем не только (и не столько!) в дизайне.

Аппарат оснащен ПЗС-матрицей производства Sony, содержащей 4,13 млн. пикселей, и объективом Салон с трехкратным оптическим трансфокатором. Имеется возможность цифрового масштабирования изображения – максимум в 3,2 раза. На 1,8-дюймовом ЖК-экране вместе с сохраняемой картинкой отображается гистограмма ее яркости, правда, по-прежнему почему-то нельзя изменить яркость самого дисплея.

Настройка основных параметров съемки выполняется «механи-

чески», без помощи системного меню. Для этой цели Casio QV-4000 снабжен четырьмя дисковыми переключателями и рядом кнопок, расположенных на верхней и задней панели. Однако диски для переключения режимов фотографирования являются концентрическими, и переменять их независимо друг от друга довольно-таки сложно, особенно людям с крупными пальцами.

В QV-4000 поддерживаются следующие способы съемки: ручной, с приоритетом выдержки или диафрагмы, Best Shot (с подсказкой фотографу, как настроить камеру для произведения наилучшего снимка в заданных условиях) и два автоматических (один из них не позволяет



управлять фотовспышкой, выбирать вариант замера экспозиции, изменять режим фокусировки и т.д.; второй же, Program AE, – менее жесткий, в нем можно конкретно указать ряд основных параметров, а определение остальных доверить автоматике).

Камера комплектуется картой памяти CompactFlash 16 MB. Такой емкости будет явно недостаточно, если вы захотите сохранять снимки максимального размера 2240 × 1680 (несжатый TIFF поместится всего один, а качественных JPEG – только семь). В этом случае можно порекомендовать приобрести дополнительно IBM Microdrive емкостью хотя бы 340 MB.

Цена – 4980 грн

Продукт предоставлен
компанией «Микроприбор»;
тел. (044) 246-7799

90/100

- ⊗ Встроенное кольцо для крепления дополнительной оптики
- ⊗ Разъем для синхронизации внешней вспышки
- ⊗ При маломомментной съемке андеи фрагмент предыдущего кадра
- ⊗ Неаозможно аорьировать яркость ЖК-дисплея
- ⊗ Неудобное взимное расположение диска переключения режимов

ХОЛОДНАЯ ПОГОДА - ТЕПЛЫЕ ЦЕНЫ!

АКЦИЯ

ТЕМПЕРАТУРА
ПАДАЕТ - °C
СКИДКИ
РАСТУТ! %

КОМПЬЮТЕРЫ

MEDALIST™

на базе процессора Intel® Pentium® 4

М. Шулявская
пр. Красноезвездный, 10
243-94-61, 243-94-62

М. Лыбидская
ул. Горького, 180
268-23-79

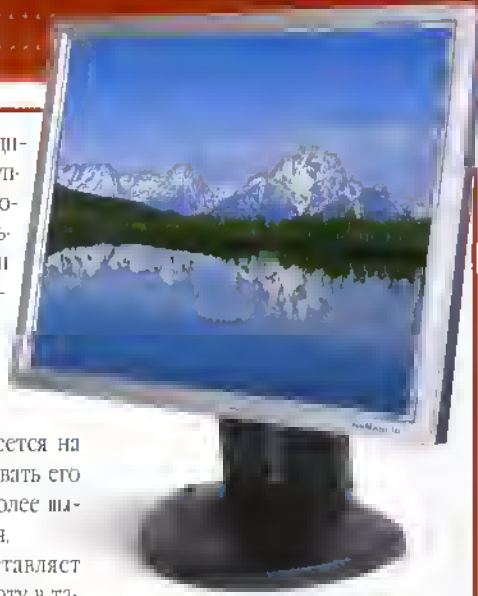
Formula A
PERSONAL COMPUTER SYSTEMS

Samsung SyncMaster 181T

SyncMaster 181T – новый LCD-монитор от Samsung с размером диагонали 18", по эффективной поверхности изображения соответствующий монитору с 19-дюймовой ЭЛТ. Как всегда, отметим, что от предыдущих моделей он отличается в первую очередь дизайном – пластмассовые «рамки» вокруг ЖК-панели значительно сузились. Однако это изменение облика, кроме эстетических впечатлений, даст и практическую пользу – габариты устройства не больше, чем у прежних мониторов с диагональю матрицы 17". Если учесть, что размеры LCD-мониторов в глубину мало зависят от диагонали матрицы, можно сказать, что экран со столь большой площадью никогда прежде не удавалось разместить в таком компактном устройстве.

Монитор сохранил традиционную для Samsung систему управления, состоящую из 4 кнопок для работы в меню, отдельной клавиши автонастройки и выключателя питания. Важным преимуществом является также наличие разъема для подключения к цифровому интерфейсу DVI – в случае, если аналогичный порт имеется на видеокарте, можно использовать его и таким образом добиться более высокого качества изображения.

Размер ЖК-матрицы составляет 1280 × 1024 точки – на работу в таком графическом режиме рассчитан монитор. При меньших разрешениях он, как и другие аналогичные модели Samsung, может либо экстраполировать изображение с растяжением на всю поверхность экрана (при этом, естественно, ухудша-



ется качество), либо выводить в режиме «пиксел в пиксел», разместив картинку в центре экрана внутри «рамки» из неиспользованных элементов.

К отличному качеству изображения (пот уже несколько поколений мониторов Samsung являются одними из лучших по этому показателю) следует прибавить очень низкую инерционность матрицы со временем задержки 25 мс. Для динамичных игр и просмотра DVD-фильмов SyncMaster 181T подходит ничуть не хуже, чем обычные мониторы с ЭЛТ. ■

Цена – \$1200
Продукт предоставлен
представительством
Samsung в Украине:
тел. 8-800-502-0000

- ⊕ Отличное качество изображения
- ⊕ Низкоинерционная матрица
- ⊕ Компактный ромер при большой диагонали матрицы
- ⊕ Наличие интерфейса DVI

94/100

Цифровые камеры для компашин Acer – продукция не совсем обычная. Модель DC 300 – это дебют, но нет никакого сомнения в том, что он удался.

Встречают, как известно, по одежке, и данном случае – по упаковке. Оригинальный прочный прозрачный пластиковый пакет, в котором поставляется Acer DC 300, с золотым бантиком сверху сразу создает атмосферу праздника, благодаря чему устройство будет отличным подарком тинейджеру, другу, любимой.

Сам аппарат необычайно компактен: он имеет габариты, сравни-

мые с размерами кредитной карточки, а масса его без батарей составляет всего около 75 г. Объектив с постоянным фокусным расстоянием обеспечивает наводку на резкость в диапазоне от 60 см до бесконечности. Существует и режим макросъемки, примечательно, что в этом случае работа со вспышкой будет невозможна, так что о правильном освещении придется побеспокоиться дополнительно. Снимки сохраняются на встроенной флэш-памяти емкостью 8 МВ, чего достаточно для записи 80 кадров максимального размера – 640 × 480.

Управлять камерой предельно просто. Для выбора необходимых параметров съемки служат небольшой текстово-символьный дисплей, три кнопки и два индикатора, расположенные на задней панели. Выставив нужный режим – и «целкай» себе на

здоровье, жаль только, что результаты съемки можно будет оценить лишь на экране компьютера. Впрочем, встроенный ЖК-монитор существенно удорожил бы столь прелестную игрушку. В поставку входят прозрачный ремешок для ношения аппарата на шее, кабель USB и штатив-зажим с прорезиненными поверхностями для надежного крепления устройства на экране компьютера или на мониторе ноутбука.

Как PC-камера Acer DC 300 выше всяких похвал. Она позволяет записывать видео в прогрессивной развертке с размером кадра в пределах от 160 × 120 до 640 × 480 пикселей. При этом вы можете менять цветовую насыщенность, яркость, контрастность, вращать изображение, а также сохранять стоп-кадры.

Питается аппарат от двух батареек типа AAA. ■

- ⊕ Компактность и многофункциональность
- ⊕ Популярное ПО в комплекте: Mr. Photo Gold, Presto! Image Folio, VideoLive Moll
- ⊕ Привлекательный дизайн
- ⊕ Широкий диапазон чувствительности

Цена – 605 грн
Продукт предоставлен
компанией «Навигатор»:
тел. (044) 241-9494

87/100



Acer DC 300

НЕОБХОДИМОЕ КАЧЕСТВО

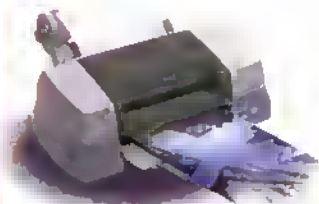
EPSON

www.epson.ru
Http://support.epson.ru

Отличные технологии от Epson делают процесс изготовления качественных фотоснимков и копий легким и быстрым. Отсканируйте изображение, распечатайте его и вложите в фотоальбом!



EPSON Stylus Photo 1290
Фотопринтер для любителей и профессионалов
A3+ / 2880dpi / 4 pl /
PRINT Image Matching /
держатель рулонной бумаги



EPSON Stylus Photo 890
Фотопринтер для любителей и профессионалов
A4 / 2880dpi / 4 pl /
PRINT Image Matching /
держатель рулонной бумаги



EPSON Stylus Photo 810
Универсальный фотопринтер
A4/2880 dpi/4 pl/
PRINT Image Matching



EPSON Perfection 1250/1250 Photo
EPSON Perfection 1650/1650 Photo

**PRINT
Image
Matching™**

Товар сертифицирован

Горячая линия: Техническая поддержка (095) 737 7588
Информационная поддержка (095) 737 3788

МВУТЕ, Киев, бул. Леси Украинки, 17/19, (044)254-48-80; МВУТЕ, Киев, пр. Победы, 20, (044)458-00-47; МВУТЕ, Киев, ул. Московская, 21, (044)290-62-92; КОМПЬЮТЕРЫ И ОФИСНАЯ ТЕХНИКА, Киев, ул. Красноармейская, 129, (044)269-50-88; ДОМ ЭЛЕКТРОНИКИ МКС, Харьков, ул. Донец-Захаржевского, 2, (0572)14-95-21; САЛОН КОМПЬЮТЕРЫ, Донецк, ул. Донецкая, 39, (80622)93-34-77; СПЕЦВУЗАВТОМАТИКА, Харьков, ул. Полтавский шлях, 4, (0572)19-15-05; СПЕЦВУЗАВТОМАТИКА, Харьков, ул. Пушкинская, 48, (0572)114-08-86; Все для офиса, Винница, ул. Освобождения, 2, (0432)35-01-03; КОМПЬЮТЕРЫ И ТЕЛЕКОМУНИКАЦИИ, Киев, Ярославов Вал, 19, (044)234-74-67; Планета, Днепропетровск, ул. Короленко, 3, (056)744-10-11; Электроника, Житомир, пл. Соборная, 2/2, (0412)22-44-46; Все для Офиса, Днепропетровск, ул. Ленина, 41, (056)744-26-12; Навигатор, Киев, ул. Ванды Василевской, 13, корп. 1, (044)241-94-94; И-БИС, Одесса, ул. Коблевская, 27, (048)777-70-70; Книжный мир, Днепропетровск, ул. Ленина, 11, (0562)35-77-19; Соната, Бровары, ул. Вокзальная, 24, (294)6-20-81; НТТ, Киев, ул. Вавилова, 15, (044)467-25-50; Все для офиса, Киев, ул. Богдановская, 3, (044)246-10-95; EVEREST, Киев, мр. Красных Казаков, 8, (044)464-77-77; SPARK, Донецк, пр. Панфилова, 1, (062)381-32-05; UNITRADE, Киев, майдан Незалежности, 2, (044)461-90-70; Бестбай, Луцк, пр. Воли, 15, (03322)4-84-09; Евратек, Харьков, ул. Кирова, 24, (0552)42-56-03; Salt електроніки, Львов, ул. Костюшко, 24, (0322)72-99-65; Торговый Дом Евразис, Кривой Рог, пр. Гагарина, 35, (0564)82-11-41

MTI

MEGA TRADE INTERNATIONAL

/044/ 458-34-34 /044/ 458-00-37
www.mti.com.ua



ПК НАЧАЛЬНОГО УРОВНЯ

◆ Процессор Duron 800 MHz	\$45
◆ Материнская плата На чипсете VIA Apollo KT133A	\$90
◆ Память 128 MB PC133 SDRAM	\$30
◆ Видеокарта На чипе GeForce2 MX400, память 32 MB	\$70
◆ Жесткий диск 20 GB, 7200 об/мин	\$80
◆ Монитор 17" 1280 × 1024 @ 65 Hz	\$175
◆ Оптический дисковод CD-ROM 48X-52X	\$35
◆ Аудиоплата На чипе Yamaha 744	\$15
◆ Корпус Middle Tower ATX 250 Вт Codegen	\$25
◆ Клавиатура PS/2 Mitsumi, BTC, SVEN	\$8
◆ Мышь PS/2 Mitsumi, A4 Tech	\$5
◆ Флоппи-дисковод, кулер и пр.	\$25
◆ Акустика Genius, Primax, SVEN, Typhoon, UMAX	\$20
◆ Модем Внутренний PCI 56K V.90	\$20
Сумма	\$643
◆ Принтер Epson Stylus C40SX	\$77

Компьютеры и лучшие

Максим Потапов

В бессмертном произведении Михаила Булгакова есть замечательный персонаж, шеф Грибоедовского ресторана Арчибальд Арчибальдович. Он не только лучше знал, что требуется на кухне для самых важных персон: «Балычон имею особенный... У архитенорского съезда оторвал...». Компьютерный рынок также имеет своих «делнатеся», качество и свежесть которых сочетаются с самой удачной ценой. Информация о людях и ценах — это наш профессионализм, и мы, конечно же, хорошо знакомы с кухней компьютерного бизнеса. А потому у нас всегда на примете есть то, что лучше всего удовлетворит аппетиты и вхусы наших читателей.

В новом году нелишне будет напомнить о тех принципах, которыми мы руководствуемся, рекомендуя тем или иным комплектующим и разрабатывая конфигурацию «ПК месяца».

Компьютер, приобретаемый для дома, должен, с одной стороны, справляться с любыми задачами — как с офисными и Интернет-приложениями, так и с игровыми и мультимедийными. И с другой — быть максимально долговечным, защищенным от «обесценивания» как в практическом, так и в денежном отношении.

Такой ПК с 17-дюймовым монитором обойдется сегодня, по меньшей мере, в \$650, именно эту ценовую планку мы устанавливаем для «ПК начального уровня». Конечно же, мультимедийные ПК можно найти и по более низким ценам. Однако здесь необходимо понимать, что дешевый вариант — не значит выгодный. А мы говорим именно о выгодных приобретениях, обеспечивающих максимальную отдачу от вложенных средств. К примеру, жесткие диски объемом 10 GB стоят всего на \$10 меньше, чем 20-гигабайтовые. В этом случае экономичный подход выразится в том, чтобы доплатить эти \$10. Следуя такой логике, мы рекомендуем даже «бюджетные» ПК оснащать высокопроизводительными вин-

честерами с частотой вращения 7200 об/мин.

Аналогично мы не станем жертвовать дополнительным объемом оперативной памяти либо быстродействием видеокарты ради экономии \$30–40 на сумму порядка \$1000. Компьютер среднего уровня, доступный по такой цене, мы соберем исключительно из компонентов, которые характеризуются наилучшим соотношением цены и производительности.

Для ПК самого высокого уровня мы установим цену порядка \$2000. Такая сумма — хороший повод позволить себе некоторые излишества, но и здесь мы не станем выбрасывать деньги на ветер. Например, процессор Pentium 4 2.0 GHz сегодня стоит в два раза дороже Pentium 4 1.7 GHz, хотя его быстродействие выше максимум на 20%. Подобные «модные штучки» очень быстро теряют актуальность, да и цена на них падает катастрофически, так что дополнительные средства мы лучше направим на более богатое оснащение ПК.

Что касается стоимости комплектующих, мы ориентируемся на средние цены по данным еженедельника «Hot Line» (www.hotline.ru). Если указана конкретная модель компонента, это свидетельствует о том, что этот продукт по-

комплектующие: покупки месяца

лучил наивысшую оценку нашей Тестовой лаборатории или же не имеет пока аналогов на рынке.

Составленная нами смета даст покупателю полное представление о том, как должен быть оснащен ПК данной ценовой категории. Кроме того, на основании наших «ПК месяца» вы можете разработать свою, не менее удачную, конфигурацию. Ведь от перестановки мест рекомендованных нами комплектующих качество суммы не изменится.

Теперь о важнейших новостях и продуктах этого месяца. Событие, которое обрадует всех желающих приобрести компьютер на базе Pentium 4, — это выход новой версии чипсета Intel 845, имеющей поддержку высокопроизводительной памяти DDR SDRAM. На сегодняшний день материнские платы на базе этого чипсета являются наилучшей платформой для Pentium 4. Старая версия Intel 845, поддерживающая лишь PC133 SDRAM, не позволяет этому процессору реализовать весь свой потенциал. Другие либо неоправданно увеличивают стоимость компьютера (как Intel 850), либо доставляют пользователю больше хлопот по техобслуживанию ПК (как VIA Apollo P4X266(A) или SiS 645). Материнские платы на базе Intel 845D (так маркируется в прайс-листах Intel 845 с поддержкой DDR SDRAM) вот-вот появятся в продаже, и их стоит дожидаться.

При покупке системы на базе Pentium 4 важно помнить о том, что этот процессор и, соответственно, материнские платы имеют двух видов: с разъемами Socket 478 и Socket 423. Новые модели Intel Pentium 4 будут выпускаться только в варианте Socket 478, поэтому материнские платы под Socket 423 модернизировать в дальнейшем не удастся.

С ценами на микросхемы оперативной памяти уже который год происходят удивительные вещи. Мы успели привыкнуть к тому, что памяти в компьютере должно быть много и стоит она должна предельно дешево. Однако с нача-

ла зимы цена на этот важнейший компонент ПК успела вырасти в два-два с половиной раза. Вызвано это глобальными изменениями на рынке: ведущие производители все-таки смогли договориться о прекращении ценовых войн, вследствие которых им приходилось продавать память себе в убыток.

При нынешнем раскладе цен покупателям, готовым выложить за ПК \$1000 и больше, имеет смысл ориентироваться на самую производительную платформу, использующую память PC2100 DDR SDRAM. Если говорить о компьютере среднего класса, то здесь лучше сэкономить на процессоре, купив «скромный» Athlon 1000 MHz, и переплатить \$15–20 за материнскую плату на чипсете VIA Apollo KT266A и порядка \$20 — за DDR-память. Полученная система будет обладать великолепным потенциалом для дальнейшей модернизации с помощью Athlon XP. Старинные модели этого процессора, которые сегодня стоят гораздо выше 200\$, наверняка, упадут в цене до \$100 еще до того, как Athlon 1000 MHz перестанет удовлетворять ваши запросы.

И напоследок — о видеокартах. Для тех, кто хотел бы приобрести графический акселератор на базе GeForce3, лучшим выбором сегодня являются платы GeForce3 Ti200. Они обладают более низкими частотами графического ядра и видеопамати, чем те, что основаны на GeForce3 или GeForce3 Ti500, но при этом стоят примерно на \$100 дешевле. Да и их отставание в быстродействии легко устраняется разгоном. Из более дешевых видеокарт на базе чипов от NVidia наилучшим вариантом являются GeForce2 Ti 64 MB. Они быстрее и в то же время лишь чуть-чуть дороже, чем обычные GeForce2 и GeForce2 Pro, оснащенные 32 MB памяти. Подробнее о ценах и производительности этих и других графических плат, доступных на нашем рынке, вы узнаете из тестирования, опубликованного в этом номере. ■



ПК СРЕДНЕГО УРОВНЯ

◆ Процессор Athlon 1000 MHz (266 MHz FSB)	\$85
◆ Материнская плата На чипсете VIA Apollo KT266A	\$105
◆ Память 256 MB PC2100 DDR SDRAM	\$80
◆ Видеокарта На чипе GeForce2 Ti, память 64 MB	\$135
◆ Жесткий диск 40 GB, 7200 об/мин, WD400BB	\$110
◆ Монитор 17" 1600 × 1200 @ 75 Hz	\$270
◆ Оптический дисковод DVD-ROM 12X/40X	\$55
◆ Аудиоплата Sound Blaster Live! 5.1	\$45
◆ Корпус Middle Tower ATX 250 Вт AOpen, ElanVital, Enlight	\$65
◆ Клавиатура Logitech Deluxe Access, PS/2	\$12
◆ Мышь Logitech OEM Wheel Mouse S48a, PS/2	\$12
◆ Флоппи-дисковод, кулер и пр.	\$25
◆ Акустика Labtec Arena-515, Creative FPS1600, 4.1	\$60
◆ Модем «Вектор» GVC SF-1156V/R21L (RF-1)	\$65
Сумма	\$1124
◆ Принтер Epson Stylus C60, Canon S400 или HP DeskJet 920C	\$100–120
◆ Сканер HP ScanJet 2200C	\$80
◆ Источник бесперебойного питания Резервный ИБП 300 В·А	\$75



ПК ВЫСОКОГО УРОВНЯ

Процессор Athlon XP1600+ или Pentium 4 1,4 GHz Socket 478	\$135
Материнская плата На чипсете VIA Apollo KT266A для Athlon или Intel 845D для Pentium 4	\$140
Память 512 MB PC2100 DDR SDRAM	\$160
Видеокарта ASUS V8200 T2 Deluxe (GeForce3 Ti200)	\$265
Жесткий диск 100 GB, 7200 об/мин, WD 1000BB	\$210
Монитор 19" Sony Multiscan G420	\$570
Оптический дисковод DVD-ROM 16X/48X, CD-RW 24X/10X/40X TEAC CD-W524E	\$70 \$130
Аудиоплата Sound Blaster Audigy	\$75
Корпус Middle Tower ATX 300 Вт AOpen, EianVital, Enlight	\$90
Клавиатура Logitech Deluxe Access, PS/2	\$12
Мышь Logitech MouseMan Dual Optical, PS/2, USB	\$50
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	\$25
Акустика Creative Inspire 5300, 5.1	\$115
Модем Вектор ZyXel Omni 56K Plus, IDC 5614 BXL/VR+	\$85
Сумма	\$2132
Принтер Epson Stylus Photo 810 или HP DeskJet 960C	\$160- 170
Сканер Agfa SnapScan e42, Epson Perfection 1250	\$160
Источник бесперебойного питания Резервный ИБП 650 В·А	\$120

Беспрово

Станислав Домарацкий, Роман Хархалис

Все знают, что от монополизма страдает потребитель. Не всегда хорошее качество городской телефонной связи, трудности с подключением и его высокая стоимость, ошибки в счетах за услуги — эти проблемы известны всем. Но в данном случае мы имеем дело с монополизмом не столько оператора, сколько технологий.

Добавим к безрадостной картине совсем еще не-далекого прошлого ситуации, когда установить проводной телефон было физически невозможно. Это не обязательно касалось отдаленных от центров цивилизации зданий вроде дач, деревенских домов, загородных особняков — проблемы возникали даже в городе. Например там, где прокладка абонентского кабеля запрещена (памятники архитектуры), просто «не положена» по традиции (общественные здания) или невыгодна из-за временного статуса объекта (строительные площадки, киоски). А как быть при переезде? Сохранить старый телефонный номер в новой квартире попросту удобно, а в офисе — еще и выгодно, так как в раскрутку «фирменных» номеров зачастую вкладываются большие деньги. Заметим, что все легкозапоминающиеся номера в сети «Укртелеком» уже заняты.

И такое положение вряд ли изменилось бы в обозримом будущем, если бы не появилась альтернатива в виде беспроводной связи. Отличным решением для всех таких случаев мог бы стать телефон от одной из молодых фирм, предоставляющих альтернативную связь по беспроводным технологиям, не «привязывающим» аппарат намертво к месту его установ-

ки, не требующим дорогостоящей прокладки кабеля и не зависящим от природных катаклизмов, от которых нередко страдают провода и кабели.

КАКНЕ ЖЕ ЕСТЬ АЛЬТЕРНАТИВЫ?

Первой стала мобильная сотовая связь стандартов NMT, DAMPS, а сегодня — GSM. Решение очевидно: покупаем «мобильку». Благо терминалы сильно подешевели в последнее время, а подключение и вовсе бесплатно, так что теперь их могут себе позволить многие. Функциональность и удобство мобильной связи пригодятся и дома, ведь гораздо проще вытащить трубку из кармана, чем идти в другую комнату к телефону, прикованному проводом к стене. Но радость по поводу комфорта рассеется в конце месяца, когда придет счет за услуги или когда просто закончатся деньги на счету предоплаченного сервиса. А произойдет это ой как скоро. Можно, конечно, отсылать SMS, но «немая» связь никак не подходит для домашнего телефона. Так что, если вы пользуетесь сотовым телефоном относительно немного и без большого ущерба для своего бюджета можете оплатить его, такой вариант будет вполне приемлемым.

Намного интереснее стационарная связь в стандарте IS-95, к беспроводным преимуществам цифровой связи CDMA нужно отнести низкие переменные тарифы на городские разговоры — на уровне цен за услуги проводной связи. Отличным решением для всех таких случаев мог бы стать телефон от одной из молодых фирм, предоставляющих альтернативную связь по беспроводным технологиям, не «привязывающим» аппарат намертво к месту его установ-

Дная альтернатива



основанном на технологии CDMA. Несмотря на то что подобные системы давно и успешно работают во многих странах мира, в Украине их внедрение только начинается.

Самой первой — в декабре 2000 г. — введена в эксплуатацию харьковская сеть компании «Велтон телеком» (www.velton.net.ua). В то время компания уже была известна в городе как оператор проводной связи и Internet-провайдер. На сегодня развернуты сети в Киеве (март 2001 г.) и Днепропетровске (июль 2001 г.), и на этом свое расширение компания прекращать не собирается. В Киеве также работает официальный дилер «Велтона» — A&G Consulting Group (www.cdma-ukraine.com).

Уже через месяц после начала работы харьковской фирмы в Киеве свою сеть открыла (апрель 2001 г.) International Telecommunication Company, предоставляющая услуги стациона-

рной телефонной связи под маркой «CDMA Украина» (www.cdma.ua.com). Установив необходимое количество базовых станций, компания покрывала не только сам город, но и 50-километровую пригородную зону, а не так давно — и Чернигов (октябрь 2001 г.). В скором будущем намечено обеспечить связь в Житомире и Виннице, а в более отдаленной перспективе — по всей Украине.

ЧТО ВЫБРАТЬ?

Обе компании предлагают практически идентичные услуги: предоставление прямых городских телефонных номеров, выезд специалистов для настройки оборудования, междугородная и международная связь, удержание и переадресация вызова, конференц-связь, определение номера, факс, передача данных и др. К бесспорным преимуществам пакетов обеих операторов нужно отнести низкие временные тарифы

на городские разговоры, колеблющиеся в рамках 2–3 коп. за минуту (т. е. на уровне цен за услуги проводной связи!), и бесплатные входящие звонки.

Общие принципы подключения в «CDMA Украина» и «Велтон» также примерно одинаковы. Абонент вносит плату за активацию, оплачивает стоимость телефонного аппарата (можно, конечно, купить его отдельно, но оба оператора предлагают на выбор несколько моделей терминалов) и начинает пользоваться связью. Естественно, подключаются только стационарные телефоны — лицензий на предоставление услуг мобильной связи в стандарте CDMA на сегодня ни у одного из операторов нет.

Многообразие тарифных планов позволит выбрать пакет, наиболее подходящий для нужд и по платежеспособности потенциального клиента.

У «Велтона» все пакеты предусматривают ежемесячную або-

нентскую плату. Правда, она невысокая (на момент написания статьи — всего 27 грн в месяц) и включает в себя стоимость 100 мин местных разговоров. «Велтон» предлагает два типа подключения: базовый «Стандарт» или так называемый «Бизнес-пакет». В первом случае абонент платит за подключение больше, но получает телефонный номер в собственности и может пользоваться связью без всяких ограничений, в частности может разорвать контракт в любой момент.

В тарифных планах «Бизнес» подключение обходится гораздо дешевле (чем старше пакет, тем ниже стоимость), но зато телефонный номер передается во владение не сразу, а лишь по истечении некоторого срока (от 1 до 2 лет). Если перевести это условие на более привычную «мобильную» терминологию, то оно эквивалентно дополнительному соглашению о пересторожении контракта на протяжении заданного времени. Кроме того, абонент обязан ежемесячно использовать услуги связи как минимум на определенную сумму. Это значит, что даже если вы наговорите меньше, все равно придется заплатить столько же. По истечении обусловленного срока абоненты автоматически переводятся в стандартный пакет. О том, в каких случаях выгодны пакеты серии «Бизнес», а в каких — нет, мы поговорим ниже.

«CDMA Украина» предлагает ряд тарифных пакетов, отличающихся стоимостью подключения, размером абонентской платы и временными расценками, которые колеблются в пределах от 2 до 3 коп. за минуту городского разговора. В целом их организация такая же, как у операторов мобильной связи: есть разделение на бизнес- и не-бизнес-время, городские и внутрисетевые разгово-

Стационарный телефон стандарта CDMA очень похож на обычный. Но провод, ведущий к розетке, здесь заменяет радиоантенна



ры. Эта компания также предлагает две серии пакетов. В первую входят планы CDMA5 – CDMA8. Здесь обеспечивается подключение с прямым городским номером за довольно внушительную сумму, но без абонентской платы (CDMA5) или с абонентской, сумма которой расходуется на оплату услуг связи. Фактически, здесь она представляет собой тот же минимальный уровень трафика, который применяется в пакетах серии «Бизнес» от «Велтон». Абонентам также предоставляется 100 бесплатных минут местных разговоров. Таких тарифных планов три: CDMA6, CDMA7, CDMA8. Чем больше номер пакета, тем меньше в нем абонента, но выше стоимость подключения.

Тарифные планы «Эконом» от «CDMA Украина» более демократичны по цене. В «Эконом 1» первоначальный платеж не взимается, а в среднем по размеру абонплата включена стоимость целых 3600 бесплатных минут. В «Эконом 2» предусмотрена небольшая плата за подключение, зато ежемесячно, кроме суммы за разговоры, удерживается всего 27 грн. Но в обоих случаях пользователь получает прямой номер. Причем вызывается он не через «8» и код сети, как у операторов мобильной связи. У «CDMA Украина» прямой номер четырехзначный, и, чтобы связаться с абонентом, нужно позвонить в так называемый

Call-Center по телефону (044) 451-6151 и назвать оператору нужный не прямой номер. Еще можно позвонить по номеру (044) 451-7766, после звукового сигнала набрать 044-888 и далее – номер вызываемого абонента.

Уровень платы за подключение, которая взимается безвозвратно (т. е. не может быть использована в дальнейшем для оплаты услуг, как депозит у операторов мобильной связи), в общем случае довольно высок. У обеих компаний подключение в пакет с прямым городским номером, не предусматривающий ни высокой абонплаты, ни солидной минимальной суммы ежемесячного счета, стоит от 2000 до 3000 грн. Заметим, что компании развернули сети CDMA в нескольких городах Украины (ITC – в Киеве и Чернигове, «Велтон» – в Днепродзержинске и Харькове), установив гибкую систему расценок, так что жителям областных центров активация терминала может стоить даже дешевле, чем киевлянам.

КАК И С ЧЕМ ПОДКЛЮЧАТЬСЯ?

Процедура крайне простая: достаточно выбрать в магазине оператора понравившийся терминал и оплатить подключение. Его тут же запрограммируют, и он сможет работать в любой точке зоны покрытия. В случае возникновения трудностей установку на месте мо-

жет выполнить специалист оператора, правда, уже за дополнительную плату. Но не следует забывать, что подключить можно лишь стационарный терминал.

Доступные в Украине беспроводные телефонные аппараты производства Qualcomm, Hyundai и LG практически не различаются между собой по функциональности – перевод и ожидание звонка, конференц-связь, индикация приема голосовой почты, парольная защита от совершения исходящих звонков. Кроме того, есть возможность приобрести так называемые беспроводные терминалы, похожие на обычный телефон, но без трубки. К ним подключаются проводные телефоны в количестве до 5 штук. Правда, они представляют интерес, скорее, для небольшой фирмы, хотя, установив такой терминал дома и подключив к нему цифровой радиотелефон стандарта DECT, можно получить весьма интересную интеллектуальную систему связи.

Не будем скрывать, что цены на телефонные аппараты очень высокие – они начинаются примерно с 1500 грн. Чтобы снизить затраты, можно попытаться купить более дешевый (например, бывший в употреблении) аппарат самостоятельно. В принципе, следует ожидать, что стоимость стационарных терминалов CDMA по мере распространения услуги в Украине будет снижаться. Особенно сильно она может измениться, если в продаже появится аппарат от одного из отечественных производителей, который в данный момент проходит государственную сертификацию.

А INTERNET БУДЕТ?

Интересным сервисом «CDMA Украина» является возможность беспроводного доступа в Internet. Владельцам терминалов Hyundai HWP120, Hyundai HWT120, Qualcomm QCT-1000, Qualcomm QCT-6000 даже не понадобится модем – в этих моделях уже есть встроенный. Выход осуществляется через прямой канал к одному из киевских провайдеров – Lucky Net или

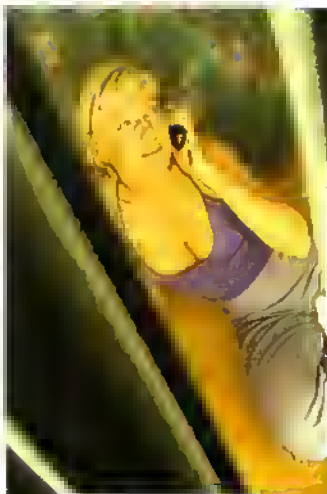
Global Ukraine. Достаточно просто подключить терминал к последовательному порту (подробную инструкцию можно найти по адресу www.cdma.com/internet.shtml), и скорость 11,4 Kbps вам обеспечена. Мало? Но это гарантированная величина, не зависящая от погоды и расположения звезд, а ведь некоторые киевские АТС не позволяют и такой.

В недалеком будущем «CDMA Украина» обещает увеличить канал до 144 Kbps. За одну минуту работы в Internet к обычной плате за связь придется добавить 2,4 коп. при подключении к Lucky Net (в пакетах CDMA6, CDMA7 и CDMA8 доплата не взимается) или 5 коп. – к Global Ukraine. «Велтон» лишь собирается начать деятельность в качестве провайдера, а пока позволяет подключиться на той же скорости 11,4 Kbps через любого другого. Но тогда между вами и Internet будут лежать проводные телефонные линии со всеми их недостатками.

СОВЕТЫ БУДУЩЕМУ АБОНЕНТУ

Для начала следует определить, сколько вы сможете заплатить за подключение, и потом выделять каждый месяц на

Благодаря низким временным тарифам не нужно излишне ограничивать себя в разговорах, однако значительная переоценка своих потребностей все же чревата заметным перерасходом денег.



оплату услуг связи. Непохоже бы при этом представлять себе суммарное время разговоров, которые будет вести ваша семья на протяжении этого времени. Благодаря низким повременным тарифам излишне стеснять себя не нужно, однако значительная переоценка своих потребностей все же чревата заметным перерасходом денег.

Можно предположить, что семья из 2-3 человек вряд ли изгонит более 1000 мин за месяц. 2000 мин — это уже «норма» для большой семьи, а еще больше удастся использовать разве что в домашнем офисе. Сразу оговоримся, что здесь мы учитываем только телефонную связь — работа в Internet, в особенности свободный Web-серфинг, «скушает» намного больше эфирного времени.

Итак, вы — маленькая, но дружная семья, разговаривающая по телефону в свое удовольствие, но без излишеств (вроде двухчасовых задыхающихся бесед жены с подругами). Для вас оптимальными будут пакеты с минимальной абонплатой — CDMA5 от ITC и «Стандарт» от «Велтон». Правда, они имеют общий недостаток: начальные затраты (плата за подключение плюс стоимость телефона) в обоих случаях составят около 3800 грн. Если вы готовы заплатить больше, чтобы сэкономить в будущем, воспользуйтесь этим вариантом. Но уже при 1000 мин разговоров в месяц, что соответствует потребностям семьи из 3-4 человек, выгодно выбрать тарифные планы с небольшим минимальным уровнем потребления. Это резко снизит начальные затраты при том, что средняя сумма месячного счета за связь будет примерно такой же, как и в пакетах с низкой абонплатой, или даже меньше. Таким семьям лучше остановить свой выбор на CDMA8 от ITC или «Бизнес-Эконом» от «Велтон». Начальные затраты составят 2900-3100 грн, а в месяц будет расходоваться 130-140 грн. Заметим, что в ежемесячном минимальном уровне потребления услуг учитывается и оплата за междугородные разговоры, а выгово-

рить 130 грн за месяц по тарифам «Укртелекома», имея родственников в других городах, не так уж сложно.

Эти пакеты остаются наиболее выгодными при количестве разговоров до 2-3 тысяч в месяц (сумма счета — 160-260 грн соответственно), что иногда достаточно даже для больших семей. Но если у вас дома разговаривают очень много, возможно, есть смысл присмотреться и к пакетам CDMA7 (ITC), и «Бизнес-стандарт» («Велтон»). В них затраты составят 2500-2700 грн единовременно и минимум 250-260 грн — ежемесячно. Данные тарифные планы отлично подходят и для домашних офисов.

Для заядлых «интернетчиков» вариантов два: CDMA7 и CDMA8. Пусть не очень быстрый, но зато бесплатный доступ (в смысле — по цене внутрисетевых телефонных звонков, т. е. чуть боль-

ше 2 коп. за минуту) от LuckyNet гарантирован всем абонентам этих пакетов. Схожие условия предлагаются и в тарифном плане CDMA6, но он выгоден только тем, кто проводит в Сети почти все свободное время и готов выкладывать за это свыше 400 грн в месяц (вместе с оплатой голосовой связи).

Что касается пакетов «Эконом» от ITC, то не прямой городской номер с ручным соединением — вещь довольно неудобная. Для тех, кто стеснен в средствах, вполне может подойти тарифный план «Эконом 2» с относительно недорогим подключением и невысокой абонплатой. Но истинное назначение данного пакета заключается в том, чтобы обеспечить связь в местах, где она нужна сравнительно редко. Например, на даче,

Процедура подключения крайне проста: достаточно выбрать в магазине оператора понравившийся терминал и оплатить подключение. Но не следует забывать, что использовать можно лишь стационарный телефонный аппарат.

где вы бываете по выходным, очень неплохо иметь телефон, пусть и с несколько неудобным дозвоном (с другой стороны, вы можете звонить так же просто, как и с городского номера), но за минимальную стоимость. В таких ситуациях пакет «Эконом 2» просто незаменим. А вот «Эконом 1» вряд ли можно порекомендовать. Хотя он и предлагает условия, очень выгодные с финансовой точки зрения, далеко не каждая семья выговорит 3600 мин за месяц, тем более, если дозваниваться до нее придется через оператора.

И напоследок «горячая» новость от ITC: в скором времени будут внесены изменения в тарифную политику «CDMA Украина». Планируется упразднить пакет «Эконом 1», а остальные получат названия, отражающие их уровень расходов и ориентацию на соответствующие категории абонентов. Немного поменяются и конкретные тарифы, но в общем наши советы останутся в силе, если, конечно, вместо старых названий пакетов подставить новые. ■

Итак, вы — маленькая, но дружная семья, разговаривающая по телефону в свое удовольствие, но без излишеств (вроде двухчасовых задыхающихся бесед жены с подругами). Для вас оптимальными будут пакеты с минимальной абонплатой — CDMA5 от ITC и «Стандарт» от «Велтон». Правда, они имеют общий недостаток: начальные затраты (плата за подключение плюс стоимость телефона) в обоих случаях составят около 3800 грн. Если вы готовы заплатить больше, чтобы сэкономить в будущем, воспользуйтесь этим вариантом. Но уже при 1000 мин разговоров в месяц, что соответствует потребностям семьи из 3-4 человек, выгодно выбрать тарифные планы с небольшим минимальным уровнем потребления. Это резко снизит начальные затраты при том, что средняя сумма месячного счета за связь будет примерно такой же, как и в пакетах с низкой абонплатой, или даже меньше. Таким семьям лучше остановить свой выбор на CDMA8 от ITC или «Бизнес-Эконом» от «Велтон». Начальные затраты составят 2900-3100 грн, а в месяц будет расходоваться 130-140 грн. Заметим, что в ежемесячном минимальном уровне потребления услуг учитывается и оплата за междугородные разговоры, а выгово-



Обери свою стихію

- Конфігурації на заказ
- Весь спектр периферії
- Продаж в кредит, перший внесок 25%
- Гарантія до 3-х років на базі власного сервіс-центру
- Особливі умови для корпоративних клієнтів

вул. Хрещатик, 18, тел. (044) 461-9070
пр-т Перемоги, 70, тел. (044) 205-4949
вул. Велика Васильківська, 81, тел. (044) 252-9090
вул. Сагайдачного, 35, тел. (044) 205-4040
вул. Антоновича, 116, тел. (044) 230-6070
Площа Слави, ТК "Квадрат", тел. (044) 531-9966
NEW! вул. Маршала Тимошенка, 29,
ТК "Техномаркет", тел. (044) 241-6970
NEW! м. Дніпропетровськ, пр-т К.Маркса, 111
тел./факс (0562) 35-77-00

Ділерський відділ тел. (044) 461-9-460
Відділ по роботі з корпоративними та VIP клієнтами:
тел. (044) 461-9070 (батарейний),
e-mail: vip@unitrade.kiev.ua
Сервісний Центр UNITRADE:
м. Київ, пр-т Перемоги, 70,
тел.: (044) 205-4999
e-mail: service@unitrade.kiev.ua

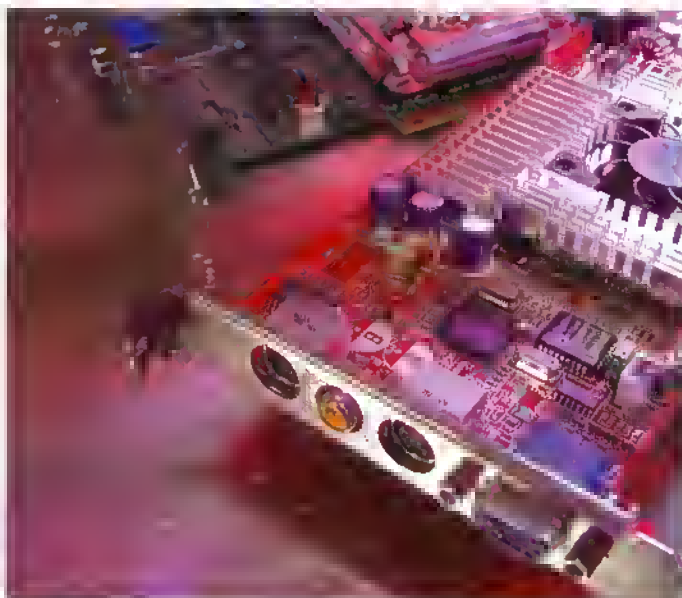


www.unitrade.com.ua

«Разумный FPS»:

тестирование видеокарт

Сергей Макаров



С момента нашего последнего обзора (№4, 2001 г.) прошло неполных девять месяцев. Много это или мало? С одной стороны, не так уж и много, а с другой... Для IT-индустрии подобный срок привитически равен вечности: стандарты (технологии, частоты, интерфейсы) сменяют друг друга с тивной скоростью, что «невооруженным» глазом уследить за ними очень сложно. Но и в IT-секторе есть области, которые выглядят более динамично даже на фоне общего сумасшедшего ритма, присущего всей этой индустрии в целом. Одной из таких областей как раз и является предмет нашего сегодняшнего обзора – сектор игровых 3D-видеокарт.

Н и для кого не секрет, что игровой компьютер начинает морально устаревать с того самого момента, когда он был снят с полки магазина. И наиболее характерна эта тенденция именно для видеокарт. Если человеку, использующему компьютер в основном для работы, от видеоадаптера требуется лишь одно – качественно выводить изображение на экран монитора, то игроку заботят совершенно другие проблемы: реализация всех современных стандартов в области визуализации 3D-сцен, поддержка как можно более высоких разрешений при максимальной глубине цвета и... fps, fps и еще раз fps.

Достижение как можно большего значения этого самого «fps» нами уже аргументировалось в предыдущем обзоре. Однако «все течет, все меняется». И если еще недавно 100 кадров в секунду (а именно так расшифровывается это загадочное «буквосочетание» – frames per second) было для большинства игроков, что называется, «предлом мечтаний», то сегодня эта цифра уже вызывает снисходительную ухмылку. Да, 100. Да, хорошо. Но вот выходит новая игра со множеством спецэффектов... и графический акселератор, еще вчера показывавший в ваших любимых играх 100 fps и выше, начинает отобра-

жать на экране некое подобие слайд-шоу. То, что полгода назад считалось верхом технического совершенства, сегодня едва тянет на твердую четверку. За шесть-девять месяцев акселератор из разряда high-end перемещается в середину (если не сказать «ближе к концу») сегмента mainstream.

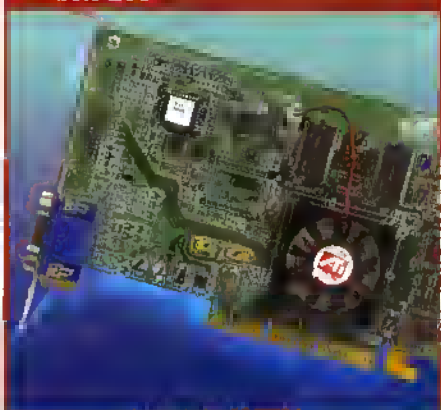
Недаром с выходом акселераторов последнего поколения и высокопроизводительных процессоров уже достигнута отметка 200 fps!

Таким образом, за неполный год быстродействие видеоподсистемы увеличилось практически в два раза. Кроме того, выход

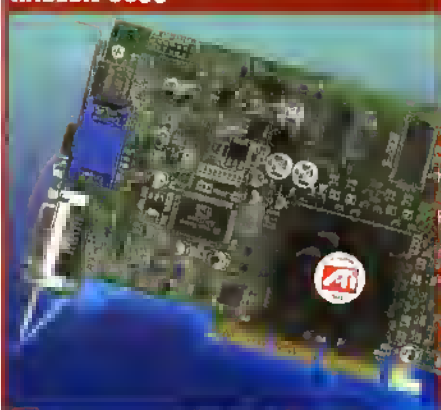
Microsoft DirectX 8.0 (8.1) открыл новую эпоху в истории игровых приложений (поддержка пиксельных и вертексных шейдеров и т. д.) и рисует новые горизонты реалистичности игр. Но... для этого требуется акселератор с поддержкой всех этих нововведений.

И опять мы возвращаемся к тому, с чего начали: наиболее подверженной «старению» частью игрового ПК является видеокарта. А ведь многие пользователи имеют видеокарты даже не сегодняшнего/вчерашнего, а позавчерашнего дня. Поэтому, кроме вопроса, ставшего названием нашего последнего обзора

RADEON 256



RADEON 8500



GEFORCE2 MX200



«Почем FPS?», мы попытаемся осветить еще один момент — «зачем?», а вернее, «кому» какой FPS?

При покупке акселератора многие упускают из виду такой немаловажный фактор, как *сбалансированность* конечной системы. Потратив немалую сумму на приобретение мощной, современной видеокарты, в итоге можно столкнуться с ситуацией, когда конфигурация имеющегося ПК попросту не позволит полностью «загрузить» видеоадаптер работой. Получается, что деньги были потрачены зря, предполагаемой производительности не получено, и быстродействующее современное устройство попросту простаивает в ожидании остальных, низкопроизводительных частей системы.

Дабы помочь избежать подобных ситуаций, мы и попытаемся ответить уже не на один, как было в прошлом обзоре, а на *два* вопроса:

1. Сколько fps и за какие деньги сегодня может получить покупатель?

2. Когда стоит менять именно видеоадаптер, а когда — задуматься о замене других компонентов ПК? А в частном случае — какой из имеющихся акселераторов наиболее оптимален для конкретной системы?

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

По сравнению с предыдущим обзором в сегодняшнюю методику были внесены некоторые изменения и дополнения.

Во-первых, мы отказались от тестирования участников на «разгоняемость». Дело в том, что этот материал представляет собой обзор *видеоочков*, а не сравнительное тестирование конкретных экземпляров видеокарт. А способность к разгону отличается даже у двух производителей в одной и той же серии, что уже тогда говорить об акселераторах *разных* марок и моделей?

Во-вторых, список тестов был несколько расширен — добавлено сравнение видеокарт в игре Unreal Tournament. И вот на этом моменте хотелось бы остановиться несколько подробнее. Дело в том, что «движки» как Unreal, так и Unreal Tournament отличаются редкой «процессорозависимостью» (т. е. чрезвычайно активным задействованием ресурсов CPU), поэтому использовать их для

оценки производительности акселератора, с одной стороны, не логично. Но, с другой стороны, игры на этих движках продолжают выходить, и никуда от этого не деться. Поэтому, сколь бы «странным» ни был программный код этих игр, какие бы нелогичные, а иногда попросту необъяснимые результаты он ни демонстрировал, мы решили включить его в список тестов. Ведь в реальной жизни практически каждому игроку придется сталкиваться с приложениями, написанными на его основе. Разумеется, нужно делать поправку на оригинальность разработчиков компании Epic и воспринимать картину, полученную в этом тесте, применительно только к данному конкретному движку.

И наконец, тестирование в 3DMark. Если девять месяцев назад при сравнении производительности использовался 3DMark 2000, то сегодня — 3DMark 2001. Не так давно мы гордились, что применяемый в этом тестовом пакете движок MAX-FX является «референсным» в области построения. На тот момент это было действительно так, но сейчас уже есть реальные игры, основанные на нем, — недавно вышедший Max Payne (подтест Lobby из 3DMark 2001). Еще одно подтверждение того, что «все течет, все меняется». А в стане видеоочков еще и очень быстро меняется.

Для оценки масштабируемости акселераторов и выбора оптимальной видеокарты для конкретного процессора все участники были протестированы на трех различных платформах с процессорами Intel Pentium III 500 MHz, Intel Pentium III 733 MHz и AMD Athlon XP 1600+. На наш взгляд, этот список представляет наиболее распространенные на сегодняшний день конфигурации, отражающие реальные потребности пользователей.

Поскольку игра, поддерживающая 16-битовый цвет, становится с каждым днем все меньше и меньше, да и игроки ныне избалованы высокими разрешениями и большой глубиной цвета, тестирование проводилось только при глубине цвета 32 bpp. Исключение было сделано лишь для режима 1024 × 768 в Quake III: все-таки есть еще пользователи, предпочита-

ющие более высокое разрешение даже в ущерб цветности.

За прошедшее с момента нашего последнего обзора время список производителей видеоакселераторов несколько изменился, обновилась и модельная линейка, предлагаемые на рынке. Поэтому давайте кратко остановимся на том, что же сейчас происходит в сегменте игровых видеокарт.

АТИ

Имя этой канадской компании хорошо известно. Ее видеоочны пользуются заслуженной популярностью благодаря прекрасному качеству изображения и богатым возможностям по аппаратному декодированию видео. Однако и сию довольно оригинальной маркетинговой политики и постоянных «неувязок» с драйверами ATI Technologies в последнее время несколько отставала от своего непосредственного, а скорее *единственного*, конкурента — NVidia. Появились даже предположения о приобретении ее NVidia, как это случилось в свое время с 3dfx. Но, как говорил Марк Твен, «слухи о моей смерти

оказались несколько преувеличенными». Ситуация коренным образом изменилась совсем недавно, после выпуска чипов Radeon 7500 и Radeon 8500.

Первый представляет собой обычный Radeon 256, но работающий на более высоких тактовых частотах, выполненный по технологии 0,13 мкм и оснащенный выходом на жидкокристаллические панели. Второй же является принципиально новой разработкой и позиционируется как прямой конкурент чипа GeForce3 от NVidia.

Кроме этих двух базовых моделей, ATI производит еще целый ряд «облегченных», или LE-версий, работающих на пониженных частотах.

Также, вняв наконец-то требованиям рынка, компания отказалась от практики выпуска продуктов на своих чипсетах исключительно своими силами. Именно такая политика плюс собственный закрытый стандарт трехмерного API и «погубили» 3dfx. Решив не повторять ошибок этой компании, ATI предоставила сторонним производителям возможность вы-

Nikon



Nikon CoolPix 775 ультракомпактная и легкая в управлении цифровая камера. Разработана для людей, которые хотят с легкостью обмениваться изображениями на работе и дома, на отдыхе и за границей.

Технические характеристики: 1/2,7-дюймовая ПЗС-матрица; 2 01 млн. пикселей (эффективных).
Размер изображения: 1600 X 1200; объектив Zoom-Nikkor; 5,8-17,4 мм, F2,8-4,9 с макрорежимом.
Носитель — карта CompactFlash, тип I; USB-интерфейс; аудиовыход NTSC/PAL.
В комплект входит перезаряжаемый Li-ion аккумулятор EN-EL1 и зарядное устройство.

ЮГ КОНТРАКТ www.yug-kontrakt.com

г. Киев, ул. Дегтяревская, 48, тел.: (044) 461-9533, 241-9225 (26)

интернет-магазин: www.yug-kontrakt.com; цифровой фотоцентр KonicaDigital, ул. Красноармейская, 30, тел. 235-6157
Экспресс-ул. Красноармейская, 112, тел. 269-1210; Киевский фотограф-лер Январов, 1/25, тел. 290-8360

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ФУНКЦИИ 3D-АКСЕЛЕРАТОРОВ

Многие производители видеокарт стараются оснастить свои продукты дополнительными функциями, чтобы привлечь внимание покупателей. Ведь среди акселераторов, построенных на одном и том же чипсете, а значит, и обладающих практически равной производительностью, пользователь выберет тот, который чем-то выделяется из общего ряда. Например, разнообразием комплектацией или *оснащенностью*. Ниже перечислены основные «довески», расширяющие возможности видеосаппарата.

Видеовыход (TV-Out) позволяет подключить к компьютеру телевизор. Эта функция на сегодняшний день стала достаточно популярной, и покупать графический адаптер без нее с экономической точки зрения нецелесообразно. Хотя справедливости ради стоит отметить, что наличие такого выхода увеличивает цену продукта как минимум на \$10. И решать, стоит ли переплачивать, — покупателю.

Видеовход (Video-In) предназначен для подключения внешних источников видеосигнала и захвата видеоизображения. Он может быть полезен, например, для просмотра телепрограмм через подключенный видеомагнитофон. Эта функция встречается в дорогих модификациях видеокарт производства ASUS, ATI, ELSA, Gainward, MSI и др.

Дополнительный выход на монитор (технологии TwinView, Hydra Vision, DualHead) позволяет выводить изображение на два монитора. Это стандартная функция видеокарт Matrox серии DualHead и новых видеокарт от ATI (Radeon 7500, Radeon 8500) встречается также в платах на базе чипов Nvidia серии GeForce2 MX.

Разъем DVI (Digital Video Interface) — цифровой выход видеокарты, предназначенный для подключения LCD- и ЭЛТ-мониторов, поддерживающих данный интерфейс. Как правило, этот выход является дополнительным, и с помощью переходника (DVI — D-SUB) к нему можно подсоединить обычный монитор. Отметим, что некоторые новые карты уже оснащаются только DVI-разъемом, и монитор можно подключать к ним только через прилагаемый переходник.

Стереочки (VR-glasses, 3D-glasses) доступны, как правило, с самыми дорогими Deluxe-версиями видеокарт производства ASUS, но могут идти и в комплекте с платами от ELSA и MSI. Собственно, стереочки не являются частью видеокарты, а представляют собой дополнительный аксессуар. Но их наличие адаптер приобретает, поддерживая возможности работы с ними, поэтому мы и решили включить их в этот раздел.

TV-тюнерами оснащаются специальные версии видеокарт — «мультимедийные комбайны»

серии ATI All-in-Wonder и некоторые модели производства ASUS и Gainward.

Существуют и экзотические функции, которыми наделяют свои продукты некоторые компании. Со временем эти «фишки» становятся визитной карточкой производителя. Например, на видеокартах серии WinFast от Leadtek предусмотрены три сигнальных светодиода (Power, Error и AGP 4X), позволяющих произвести минимальную диагностику состояния графического адаптера.

Gainward оснащает «золотые» (Golden Sample) версии своих плат микросхемами памяти, способными работать на значительно более высоких тактовых частотах, чем заявлено в спецификации. Подобную «ускоренную» память устанавливает на некоторые модели собственных видеокарт и Leadtek, а компания AOpen позволяет разгонять свои видеокарты, поддерживающие функцию OpenBIOS, без каких-либо программных утилит.

В целом, из представленных на нашем рынке моделей можно выделить несколько компаний, в которых предлагают дополнительные функции в своих видеокартах компании ASUS (серия Deluxe), ATI (All-in-Wonder) и Gainward (Golden Sample).

пущать карты на ее чипах, что не может не радовать, так как уже сейчас список партнеров ATI Technologies достаточно велик и постоянно расширяется. А если принять во внимание, что производством видеокарт на этих чипах планируют заниматься такие гиганты, как Gigabyte, DFI и FIC, можно не сомневаться — ситуация с Radeon 256, невысокая популярность которого была обусловлена, помимо всего прочего, еще и нехваткой продуктов на его основе, не повторится. Решения на последних чипсетах этой компании будут представлены на рынке в более чем достаточных объемах, что приведет к снижению их стоимости.

Но не все так радужно, как кажется на первый взгляд. Эта ситуация имеет и обратную сторону — если, приобретая видеокарту производства самой ATI Technologies, покупатель может быть практически на 100% уверен в том, что ее рабочие частоты соответствуют заявленным в спецификации, то в случае с продуктами сторонних разработчиков «вышло вовсе и не так, вышло вовсе по-другому». Мало кто из них указывает на упаковке либо в сопроводительной документации реальные частоты работы чипа и памяти. Как правило, продукт маркируется по имени базового чипа, хотя на самом деле используется LE-версия чипсета. Некоторые производители

пошли еще дальше — они добавляют к названию чипсета приставки Pro и подобные, которые должны свидетельствовать либо о расширенных возможностях видеокарты, либо о повышенных рабочих частотах. Однако в коробке находится опять же версия LE. Да и сама ATI привносит немалую толщину путаницы, по-прежнему выпуская Retail-версии своих продуктов с одними параметрами, а OEM — с другими, как правило, заниженными.

Так что единственное, что можно посоветовать в данной ситуации, это почаще вспоминать выражение древних римлян: «Покупатель, будь осмотрителен!» и не слишком доверять рекламным ло-

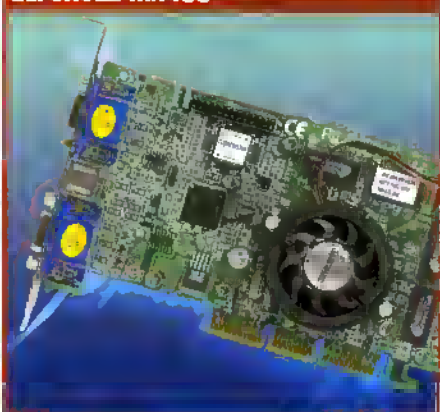
зунгам и громким названиям продуктов на коробках.

NVIDIA

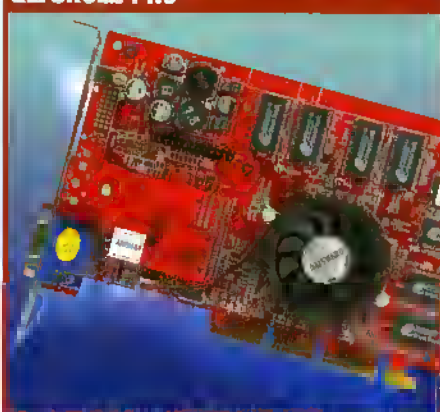
После приобретения компании 3dfx и начавшегося довольно продолжительного «застоя» у ATI Technologies NVIDIA оказалась, по сути, единственным серьезным игроком на рынке игровых видеокарт.

Такое положение и позволило этому производителю достаточно долгое время «почивать на лаврах». Выпуск чипсета GeForce3 вряд ли можно считать чем-то революционным, так как при ближайшем рассмотрении оказывается, что это практически тот же самый GeForce2 GTS с не-

GEFORCE2 MX400



GEFORCE2 PRO



GEFORCE2 TI



значительными эволюционными, но никак не революционными изменениями. После анонса продуктов на его основе NVidia опять действует по привычной схеме – выпуск персий MX и Ultra. Но на сей раз они получили более благозвучные названия – Titanium 200 и 500 соответственно. Кроме того, было внесено некоторое «разнообразие» и в линейку видеочипов на основе GeForce2 GT5 – выпущен GeForce2 Titanium, нечто среднее между версиями Pro и Ultra.

ST MICROELECTRONICS

Первая фраза, которая сразу же приходит на ум при упоминании этого производителя, – «Начали за здравие, а кончили за упокой».

Взяв достаточно резвый старт на рынке бытовых видеокарт чипсетом STM Куто и подкрепив свой первоначальный успех выпуском его «разогнанного» варианта – Куто II, компания STM «ушла в тень».

Оба чипа серии Куто построены с использованием оригинальной тайловой архитектуры, которая позволяет значительно снизить нагрузку на акселератор при прорисовке сложных сцен с большим количеством перекрывающихся друг друга объектов. Кроме того, высокая производительность в 32-битовом цвете (Куто II) и прекрасное качество изображения делали эти видеокарты довольно привлекательными для конечного пользователя. Единственное, что несколько портило картину, – большая стоимость данных продуктов. Сейчас цены на эти ускорители упали, но производительность их уже по сегодняшним меркам не слишком высока.

А вот долго ожидаемый Куто III, о котором ходило столько слухов и который так красиво был расписан в многочисленных пресс-релизах компании ST Microelectronics, до сих пор так и не был выпущен. Ситуация очень сильно напоминает анонсы Matrox G800: «чудо-чип», который должен был стать сенсацией, так и остался на бумаге. Вполне возможно, что такая же судьба постигнет и STM Куто III. Особенно в свете того, что компания NVidia недавно зареги-

стрировала патент на использование тайловой архитектуры.

Что ж, если такое случится, будет искренне жаль еще одну компанию, не выдержавшую бешеной гонки на этом рынке и сошедшую с дистанции. А ведь на чипы STM полизоателями возлагались немалые надежды. Все ждали, что ей удастся стать достойным конкурентом NVidia.

MATROX

«О мертвых говорят либо хорошо, либо никак». Именно с таких слов хочется начать часть, посвященную этой компании.

Давно завоевав лидирующие позиции на рынке 2D-видеокарт, Matrox попытался реализовать себя на новом поприще – в качестве производителя игровых акселераторов. Начало получилось вполне удачным – Matrox G400 оказалась весьма неплохой (для своего времени) игровой картой, обладающей к тому же превосходным качеством изображения.

А вот дальше начались странности – Matrox G400MAX не получил широкого распространения в силу своей дороговизны. G450 оказался весьма и весьма неоднозначным продуктом, вызвавшим массу нареканий и споров из-за чрезвычайно низкой производительности в 3D-приложениях. После этого Matrox поспешила заявить, что G450 – это продолжение линейки G200, и ориентирован он на работу с 2D-, а не с 3D-графикой. Любителям же игр предлагалось немного подождать до выпуска G800. Затем долгое время Matrox расписывала все прелести своего будущего детища, постоянно перенося время его выпуска.

В конце концов, когда пользователи уже устали ждать чуда, был выпущен... Matrox G550! После непродолжительного затихания IT-общественность взорвалась – как можно было так долго разрабатывать видеочип и в итоге выпустить ЭТО?! Сказать, что производительность в 3D у G550 низкая, – значит, не сказать ничего. Она удручающе низкая. В порыве всеобщего возмущения некоторые издания даже утверждали, что Matrox умудрилась не портить и свой главный козырь – 2D-изображение. Однако это уже оказалось, мягко говоря,

неправдой. Как раз с 2D у G550 все в порядке. Но вот 3D...

После этих событий Matrox приняла единственно верное решение – она заявила, что и G550 ориентирован на работу с двухмерной графикой, а если уж 3D, то только «бизнес-графика в 3D». И никаких игр. В результате стало ясно, что еще одним игроком на рынке акселераторов трехмерной графики стало меньше...

Сейчас же, кроме уже достаточно почтенного G400, рассматривать в этом обзоре попросту нечего. И, вероятнее всего, такая ситуация сохранится и в дальнейшем. Поэтому можно констатировать тот факт, что для игрока видеокарты Matrox не представляют никакого практического интереса, следовательно, включать их в наш обзор не имеет смысла.

КОММЕНТАРИИ К РЕЗУЛЬТАТАМ

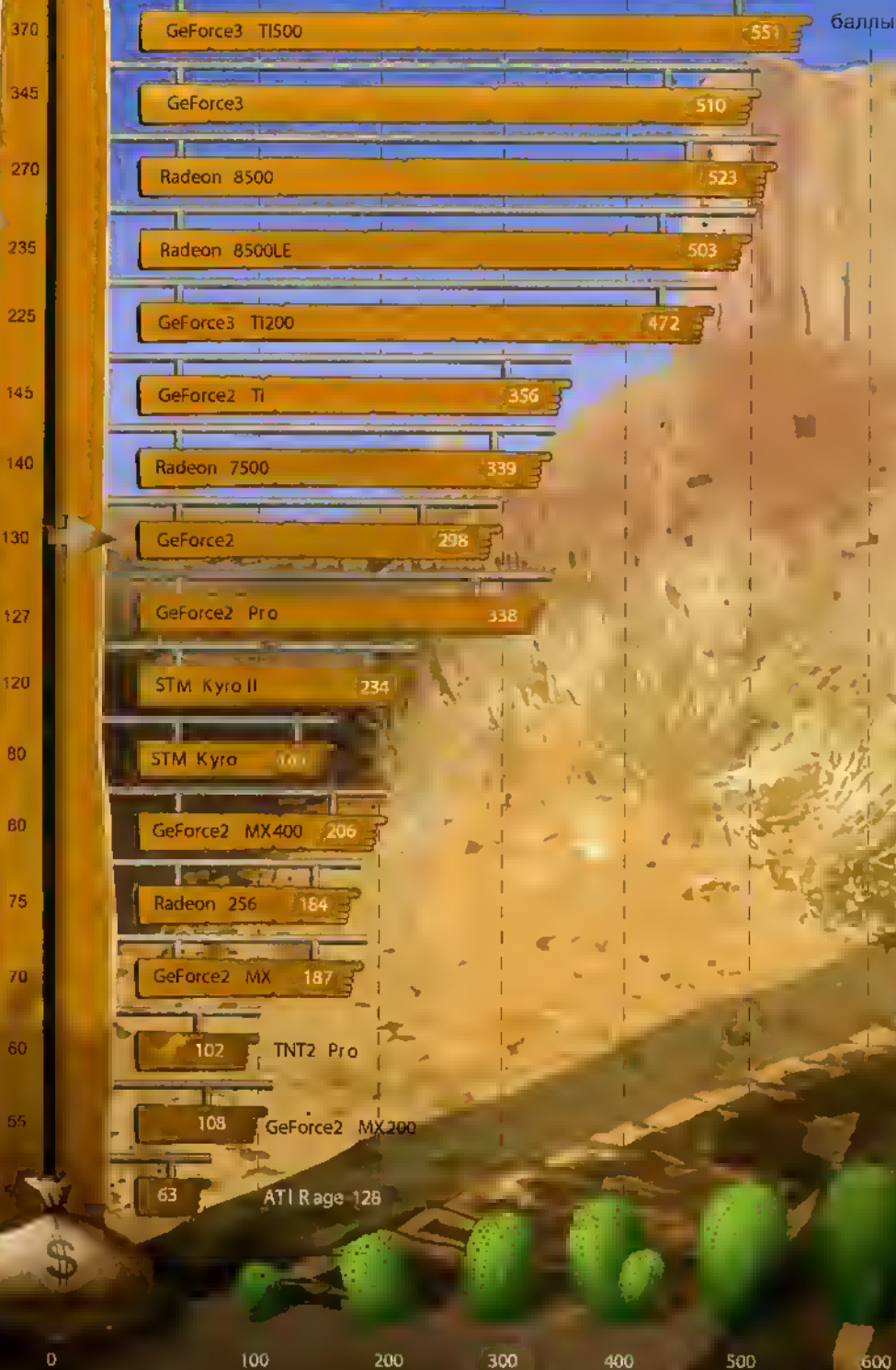
Для начала скажем несколько слов о методике оценок. Чтобы не «утяжелять» материал всевозможными графиками и диаграммами, было принято решение в печат-

ной версии не приводить все полученные в ходе тестирования результаты. Вместо этого по итогам тестов каждой карте была выставлена общая интегральная оценка в зависимости от того, какие результаты были ею показаны во всех использовавшихся тестовых пакетах. Приведенный здесь общий балл для каждой видеокарты – это некий условный «рейтинг производительности», полученный с учетом быстродействия в использованных играх и синтетических тестах (Quake III Arena, Unreal Tournament и 3DMark 2001).

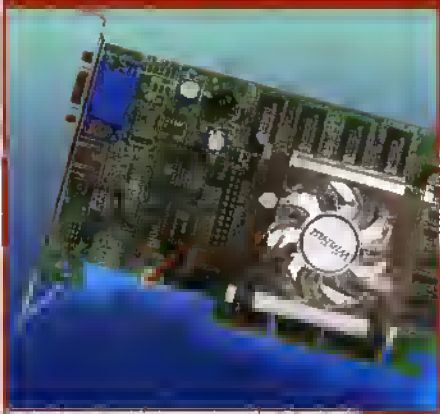
Разумеется, эти итоговые данные не претендуют на истину в последней инстанции, они всего лишь отражают *наше* видение значимости результатов каждого из тестов в общем зачете. Для тех, кому приведенной информации окажется недостаточно и у кого возникнет желание составить свой собственный рейтинг, на нашем Web-сайте (www.itc.ua) будет выложен полный комплект диаграмм по каждому из тестов.

Итак, лидером по абсолютной производительности стал GeForce3 Ti500. На сегодняшний

Интегральная оценка производительности акселераторов, рассчитанная по результатам следующих тестов: **3DMark 2001** (1024 × 768 × 32 bpp, Overall scores), **Quake 3 Arena v1.17** (1024 × 768, Max Quality), **Unreal Tournament v4.36** (1024 × 768 × 32 bpp). Вертикальная шкала отражает стоимость, а горизонтальная – общий балл, полученный каждой видеокартой. Масштаб «столбиков» соответствует реальной производительности каждого продукта.



GEFORCE3 Ti200



емя им лидирующая позиция в своем классе выглядит вполне естественно. Нельзя не упомянуть еще и такой фактор, как способность к разгону. А у GeForce2 Pro потенциал в этом отношении весьма велик — оснащенные быстродействующей памятью, такие видеокарты вполне могут достигать частот GeForce2 Ultra и GeForce2 Ti.

день это самый мощный акселератор из всех имеющихся на рынке (разумеется, если принимать во внимание только скорость без учета цены, которую придется за нее заплатить). А цена, прямо скажем, немаленькая. По количеству баллов на один потраченный доллар (1.48) этот чипсет находится практически в конце списка, опередив лишь GeForce3.

А вот наиболее «экономичным» видеоадаптером, предоставляющим пользователю наибольшее количество баллов за каждый потраченный им цент, стал старый добрый GeForce2 MX — 2,67 балла за \$1. Все-таки на сегодняшний день серия MX от NVIDIA до сих пор остается непревзойденной по соотношению цена/производительность. Отметим, что «первозданный» GeForce2 MX уже практически исчез из продажи, вместо него на рынок вышли GeForce2 MX400 и GeForce2 MX200. Все сказанное выше относится *только* к MX и MX400. Рассматривать MX200 в качестве игрового акселератора (даже самого нижнего уровня) нет никакого смысла. То, о чем так долго говорили болельщики, сейчас нагло свое отражение в результатах тестов — этот чипсет показывает настолько низкую производительность в игровых приложениях, что его жизнеспособность вызывает очень и очень большие сомнения.

Близко, очень близко к лидеру находится еще один чипсет производства NVIDIA — GeForce2 Pro (2,66 за \$1). В принципе, ничего удивительного в этом нет. После выхода серии Titanium цена на GeForce2 Pro ощутимо упала, а учитывая то, что его производительность весьма неплоха даже по сегодняшним меркам, занима-

Рассмотрев «граничные точки» нашей турнирной таблицы, давайте остановимся подробнее на остальных участниках.

Флагман компании ATI — **Radeon 8500** — продемонстрировал весьма и весьма неплохую производительность в игровых приложениях. При цене на \$100 меньше, чем у GeForce3 Ti500, он показал скорость, вполне сравнимую с лидером. Разумеется, \$270 за видеокарту — это тоже немало, но, согласитесь, данная сумма ощутимо меньше, чем \$370, которые придется выложить за топовую модель от NVIDIA. При этом реальная производительность у обоих продуктов практически одинакова, за исключением ряда нюансов, на которых мы остановимся чуть позже. Младший брат Radeon 8500 — **Radeon 8500LE** — также «отличился» достойным быстродействием. Его отставание от «полноценного» Radeon 8500 составило всего 20 баллов, или 4%. И это при том, что вероятность разгона 8500LE весьма и весьма высока. Единственное, что огорчает, это немалая цена на такие карты — в среднем порядка \$235. Но, принимая во внимание количество производителей, которые анонсировали свои продукты на его основе, можно не сомневаться, что в самое ближайшее время эта цифра существенно уменьшится. Здесь же необходимо отметить еще один момент — в настоящее время на нашем рынке доступны, в основном, видеокарты производства самой ATI Technologies. А они, как правило, ощутимо дороже продуктов сторонних производителей при аналогичной или же незначительно отличающейся функциональности.

Следующий участник, заслуживающий пристального внимания, опять же обязан своим появлением на свет ATI. Это «обновленный» Radeon 256 — **Radeon 7500**. Перевод производства на технологию 0,13 мкм и, как следствие, весьма существенное повышение рабочих частот явно пошло ему на пользу. К слову, на сегодняшний день это единственная видеоплата, у которой частота работы чипа равняется 290 MHz. А если в ближайшее время и цена карт на его основе несколько снизится, то привлекательность этого чипсета для конечного пользователя возрастет еще больше. Необходимо учитывать и то, что «в довершение» к весьма неплохой (на уровне GeForce2 Ti) производительности покупатель бесплатно получает поддержку двухмониторных конфигураций, DVI-выход и легендарное качество 2D-графики от ATI плюс превосходное воспроизведение видео. Правда, это не совсем полный список получаемых покупателем «прелестей», но продолжение его не столь радужно. К сожалению, на сегодняшний день многие карты на основе Radeon 7500 корректно работают лишь на тех материнских платах, которые позволяют поднимать напряжение на шине AGP. В противном случае «идеальное качество 2D от ATI» становится по-настоящему идеальным — черный экран монитора, который видит пользователь после установки драйверов, действительно вряд ли способен вызвать перенапряжение его «зрительной подсистемы». Но и это еще не все. ATI не была бы ATI, не выпусти она драйверы с «низоминкой». Конечно, эта «низоминка» не столь велика, как в случае с Radeon 256, но все же достаточно для того, чтобы в полной мере насладиться периодическими зависаниями своих любимых игр.

Подводя итог, можно сказать, что в целом Radeon 7500 — весьма достойный видеочип, но требующий некоторых усилий для установки и настройки и «слегка капризен» в эксплуатации. Остается надеяться, что в самом ближайшем будущем все эти недостатки будут устранены. И тогда этот чипсет можно будет рекомендовать всем покупателям. Сейчас же это в основном «решение для энтузиастов», но никак не для широкого

НОВЫЙ ВЗГЛЯД

в виртуальный мир

multi media

3D графические
акселераторы

профессиональные
графические платы

3D звуковые карты

Устройства
видеомонтажа

TV / FM - тюнеры

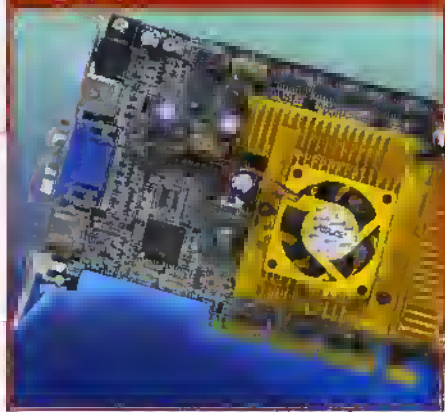
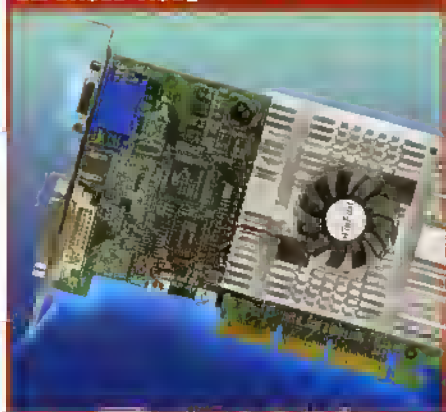
акустические
колонки

факс-модемы

приводы
CD-ROM, CD-RW, DVD

EUROPLUS
THE BEST IN MULTIMEDIA

Киев, ул. М. Кривоноса, 2 офис 41
http://www.eplus.kiev.ua
телефон: /044/ 249-3741
факс: /044/ 249-72-31
e-mail: eplus@eplus.kiev.ua

GEFORCE3

GEFORCE3 Ti500

KYRO II


круга малоподготовленных пользователей.

И наконец, еще один «новичок», недавно появившийся на рынке, но уже уверенно заявляющий о себе и даже заставляющий «подвигаться» своих старших собратьев. Речь идет о младшей модели в линейке GeForce3 – **GeForce3 Ti200**.

Отказавшись на радость покупателей от практики урезать младшим моделям своих видеокарт не только рабочие частоты, но и ширину шины обмена с памятью, NVIDIA выпустила полноценный GeForce3, но работающий на меньших частотах и стоящий ощутимо дешевле. Однако наше-го ли покупателя пугать снижением чего бы то ни было? Вспомните, что называется, «с молоком матери» способность «приводить в порядок» все, за что заплачено своими кровными, отечественные пользователи много сообразили, что «легким движением руки» GeForce3 Ti200 можно превратить как минимум в GeForce3, а то и в GeForce3 Ti500. И это оказалось действительно так: большинство видеоплат известных производителей на основе GeForce3 Ti200 прекрасно работают на повышенных частотах! Выходит, что покупатель платит за GeForce3 Ti200, а получает гораздо более дорогой GeForce3 (либо даже GeForce3 Ti500). Оказывается, «бесплатный сыр» бывает не только в мышеловке, но и в магазине. Не совсем бесплатный и не совсем сыр, но все же приятно заплатить меньше, а получить больше, не так ли?

Что же касается чипов STM Куто/Куто II, то сегодня они уже «не блещут». Производительно-сти первого уже явно недостаточно, а второй при все еще неплохом быстродействии в 32-битовом

цвете и прекрасном качестве изображения обладает существенным недостатком – высокой ценой. Все-таки \$120 за акселератор с таким быстродействием – это уже чересчур. Оговоримся, что приведенная нами цена – это стоимость видеокарты производства Hercules, так что в немалой степени покупатель платит «за бренд». Если в ближайшем будущем на нашем рынке появятся в достаточном количестве платы на Куто II по цене порядка \$80, то их приобретение для не слишком требовательного игрока станет несмысла и весьма заманчивым.

Выводы и рекомендации

Собственно «выводы» можно было бы уместить в несколько строк: «Вам нужны fps? Их есть на рынке. В любом количестве и на любой кошелек». А вот дальше начинается основное – рекомендации.

Абсолютного лидера по всем параметрам, так называемого «Best Buy» нет да и быть не может. Слишком уж разные видеокарты представлены в этом обзоре – разные как по цене, так и по производительности. И, как правило, каждая выделяется какими-то особенностями, не свойственными другим акселераторам. Поэтому изначально будем отталкиваться от того, что «лучшего акселератора на все случаи жизни» не существует.

Сколько бы ни был производителем GeForce3 Ti500 или как бы привлекательно ни выглядел ATI Radeon 8500, если покупатель рассчитывает потратить на покупку видеокарты не более \$150, то от всей этой «производительности» и «привлекательности» ему, что на-

зывается, «ни холодно, ни жарко». Точно так же, как и от ярлычка «Best Buy» на той карте, которая ему недоступна по цене. Поэтому лучший продукт можно выбрать только в своей ценовой категории и никак иначе. Именно так мы и поступим.

Но прежде чем переходить к рекомендациям по выбору акселераторов, давайте остановимся на одном интересном моменте, который весьма существенно повлиял на окончательное распределение мест – результаты в Unreal Tournament, показанные видеокартами на чипах компании ATI. Для всех без исключения чипсетов, начиная от Radeon 256 и заканчивая Radeon 8500, этот тест стал «ровным». Именно «благодаря» ему итоговая оценка карт от ATI оказалась ощутимо сниженной. Дело в том, что и UT Benchmark результаты, продемонстрированные видеокартами ATI и NVIDIA, отличались практически в два раза и пользу последних. Ситуация, известная достаточно давно. И тем более странно видеть, что, зная о «любви» своих продуктов к игровым движкам Unreal/Unreal Tournament, ATI Technologies до сих пор не удосужилась выпустить нормальные драйверы, которые изменили бы данную ситуацию. Да, можно сослаться на то, что эти движки изначально не ориентированы на работу с 3D-акселераторами, что время их жизни подходит к концу и т. д., но:

1. Игры на них выходят и по сей день. И будут выходить еще достаточно долго.

2. Несмотря на всю «специфичность» и «оригинальность» этих игр, чипы конкурента, компании NVIDIA, легко нашли с ними общий язык.

То есть тем пользователям, которые предпочитают подобные игры, от покупки продуктов ATI пока стоит воздержаться. Сколько будет длиться это «пока» – одной ATI известно. Если же игры на движке от Epic не являются приоритетными, то это «недоразумение» вряд ли способно огорчить покупателя. Во всех остальных приложениях данные чипы показывают очень и очень высокое быстродействие.

Ну а теперь перейдем непосредственно к тому ради чего этот обзор и задумывался, – к ответу на вопрос «Что же стоит покупать сегодня?». Для этого разобьем всех участников на три категории:

1. Видеокарты стоимостью выше \$200.
2. Видеокарты стоимостью от \$100 до \$200.
3. Видеокарты стоимостью до \$100.

Итак, первая категория. Продукты, попавшие в нее, можно кратко охарактеризовать следующим образом: «*Lightning speed, cosmic price*». Действительно, здесь представлены топовые модели всех производителей, демонстрирующие потрясающее быстродействие и обладающие (пока еще) столь же «потрясающей» ценой. Выбрав любой из этих акселераторов, можно не сомневаться – деньги потрачены не зря. Но и среди них есть свои фавориты. Лучшими можно назвать NVIDIA GeForce3 Ti200 и ATI Radeon 8500LE. И если продукт ATI обладает большим быстродействием, то акселератор от NVIDIA является более «беспроблемным» в установке и эксплуатации. Цена же на них практически идентична. А вот недавний чемпион – GeForce3 – сейчас потерял поч-

ти всю свою привлекательность – по стоимости он практически равен гораздо более производительному GeForce3 Ti500, а по скорости – более дешевым GeForce3 Ti200 и Radeon 8500LE.

Вторая группа – «**Mainstream products**». Ценовой диапазон \$100–200 является на сегодняшний день действительно наиболее востребованным большинством покупателей. Это именно те акселераторы, которые покупает основная масса пользователей, так называемый «средний класс».

Среди подобных продуктов выделяются два «чемпиона» – NVidia GeForce2 Ti и ATI Radeon 7500. Почему именно GeForce2 Ti, а не GeForce2 Pro? Да по той простой причине, что с выходом первого выпуск «обычных» GeForce2 будет прекращаться, и в скором времени эти чипы совсем уйдут с рынка, как это уже случилось с GeForce2 Ultra. Сейчас же, пока еще доступна версия Pro, ее покупка также вполне оправдана, особенно если пользователь планирует заниматься разгоном своего акселератора. А вот продукт от ATI производит неоднозначное впечатление. Как мы уже говорили, при всех своих неоспоримых достоинствах этот чип пока еще сыроват. Если ситуация с драйверами и некоторые недоработки в самих платах будут исправлены, то Radeon 7500 вполне может стать абсолютным чемпионом и этой ценовой категории.

И наконец, третий ценовой диапазон – до \$100. Карты, попадающие в него, можно отнести к самому нижнему уровню. Их производительность вряд ли удовлетворит запросы сколь-нибудь серьезного геймера. В общем – «Ну, тоже акселератор... Зато дешево».

И опять по одному чемпиону от каждого производителя – GeForce2 MX400 от NVidia и Radeon 256 от ATI. Если первый не вызовет у пользователя особых проблем, то второй демонстрирует более высокое быстродействие в 32-битовом цвете и обладает лучшим качеством изображения и лучшей поддержкой воспроизведения видео. Что же касается Куто II, то первое, что приходит на ум при взгляде на его стоимость: «А поторгаться?». По цене этот чип попадает в среднюю категорию, хотя по производитель-

ности ему самое место именно здесь. Если он все же опустится ниже отметки \$100, то станет абсолютным лидером в этой категории акселераторов.

И в заключение хотелось бы сказать несколько слов о масштабируемости видеочипов и сбалансированности системы. В «гонке за fps» не стоит забывать и об остальных компонентах системы. Как говорится, «не видеокартой единой...». Немалую роль в достижении «максимального fps» играет и центральный процессор. Поэтому, дабы избавить покупателя от неоправданной траты средств, мы приведем для наиболее распространенных систем тот «порог», на котором следует остановиться. В качестве основного видеорежима мы примем 1024 × 768 × 32 bpp. Все-таки на дворе 2002 год, и играть при более низком разрешении или меньшей глубине цвета уже как-то несерьезно.

Владельцам систем на основе процессоров класса Intel Pentium III 500 MHz стоит ограничиться уровнем GeForce2 GTS. Переход на более производительные акселераторы не даст практически никакого прироста в быстродействии (около 3–4 fps).

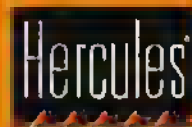
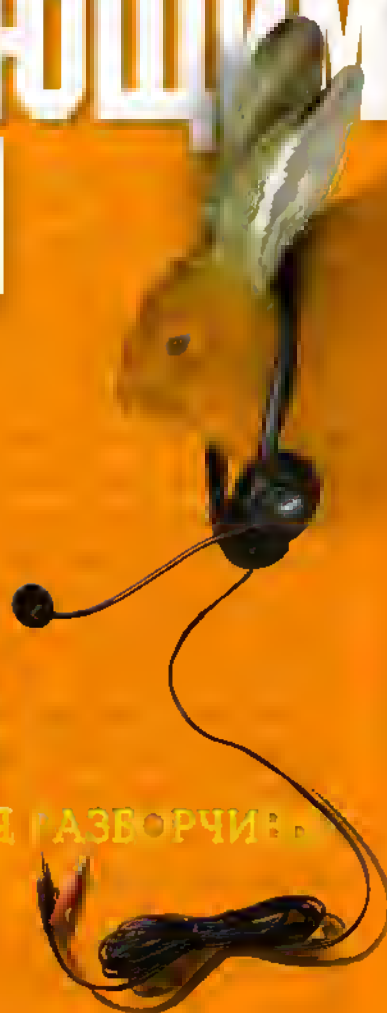
При наличии в системе процессора уровня Pentium III 733 MHz верхняя планка немного приподнимается – до уровня GeForce2 Ti, GeForce3 Ti200. Причем мы рекомендуем остановить свой выбор именно на последнем: особого выигрыша в скорости это не даст, но полная поддержка Microsoft DirectX 8.0 окажется ой как нужна в самое ближайшее время. Ну а владельцам процессоров уровня Pentium 4 1.5 GHz или Athlon XP 1600+ (или более производительных) можно посоветовать только одно – покупайте тот акселератор, который можете себе позволить. Этот процессор не станет «узким местом» даже для таких монстров, как GeForce3 Ti500 и Radeon 8500.

Видеокарты для тестирования предоставлены:

Service ASN	тел. (044) 213-1118
«Навигатор»	тел. (044) 241-9494
«Фонграт»	тел. (044) 227-5143
ATI Technologies	www.ati.com
Entry	тел. (044) 235-1543

Процессор Athlon XP 1600+ предоставлен компанией «Версия»: тел. (044) 554-2747

ИМЕЮЩИМ УШИ



Game Theater XP



Fortissimo II



Muse XL

Звуковые решения для истинных геймеров, объединяет в себе PCI-звуковую карту и внешний усилитель, по совместительству выполняющий роль станции для подключения различных игровых устройств. За погружение в мир предельно реалистичного 3D-звука в играх и при просмотре DVD отвечает процессор Cirrus Logic SoundFusion CS4630. Эффект невозможно описать словами, это надо слышать!

Высокое качество аудиосигнала обеспечивает процессор Cirrus Logic SoundFusion CS4624. Возможен одновременный вывод звука на две пары колонок и наушники. С применением технологий Sensaura 3D достигается максимальная достоверность 3D-звука в играх. Карта снабжена оптическим входом и выходом S/PDIF для подключения внешних цифровых декодеров звукового сигнала. Посвящается лицензионным проигрывателям PowerDVD.

Популярная карта на процессоре C-Media CM18738, с развитыми возможностями реализации 3D-звука по технологиям Sensaura. Вывод сопровождения на две пары фронтальных и тыловых колонок, или наушники. Полная совместимость с Microsoft DirectSound™ & DirectMusic™, Dolby Surround. Разнообразное программное обеспечение. В комплект поставки входят фирменные наушники с микрофоном hands-free.

Игровая платформа 2002

Олег Данилов, Александр Птица

Сегодня перед человеком, решившим пообщаться с миром интерактивных видеониг, стоит нешуточная проблема — выбрать платформу, которая полностью удовлетворяла бы его настоящие и будущие потребности, не уставала в течение достаточно долгого промежутка времени и при этом не требовала больших и постоянных вложений средств, а самое главное, позволяла бы наслаждаться интересными и качественными играми.

Сейчас на рынке мирно сосуществуют друг с другом более десяти игровых платформ. Каждая из них имеет свои плюсы и минусы и ориентирована на определенные категории потребителей. Надеемся, что, ознакомившись с этим и смежными материалами, вы сможете осознанно подобрать платформу именно под свои нужды.



Персональный компьютер

Начнем, пожалуй, с такого парадоксального заявления: компьютер не игровая платформа. Современный ПК — многофункциональная система, способная удовлетворить практически все потребности пользователя как развлекательной, так и деловой направленности. Internet-браузинг, проигрывание DVD-фильмов, прослушивание музыки, создание видеофильмов и обработка фото — вот далеко не полный список мультимедийных возможностей ПК. В числе прочего компьютер может быть и игровой станцией, благо разра-

ботчики аппаратного обеспечения наделили его мощностью, избыточной практически во всех приложениях, за исключением игр.

Плюсы и минусы ПК как игровой системы можно узнать из статьи «Игровые консоли versus персональный компьютер?». В плане же вложения средств ПК не самый выгодный вариант именно в отношении игр — количество действительно оригинальных продуктов на этой платформе очень невелико, основную массу составляют стратегия и 3D-action, причем в большинстве это сиквелы ранних удачных игр.

Покупка компьютера в Украине не составляет проблемы, в одном только «Hot Lips» (itsua/bi/) более 2,5 тыс. предложений на-

Год появления — 1981

Цена в Украине — от \$650

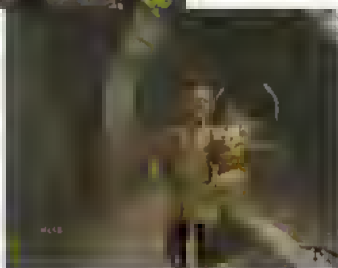
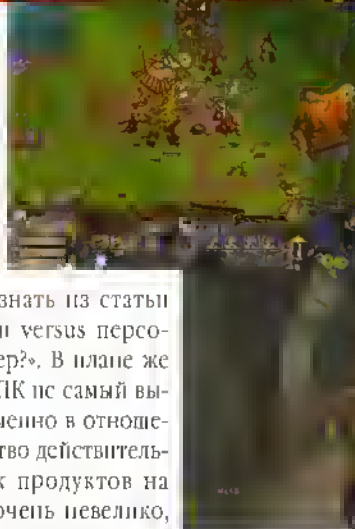
до \$2000 в зависимости от конфигурации (см. ежемесячный обзор «Компьютеры и комплектующие: новинки и цены»)

Цены на игры — от 15 грн до \$50

стоящих ПК на все вкусы и ценовые диапазоны. Да и с приобретением игр для этой платформы дела обстоят намного лучше, чем у консолей. Игровые аксессуары, такие, как джойстики, рули и геймпады, также встречаются намного чаще и в большем ассортименте, чем устройства для консолей.

Перспективы игр на компьютере, несмотря на мнение многих аналитиков, предвещающих гибель игрового ПК в течение бли-

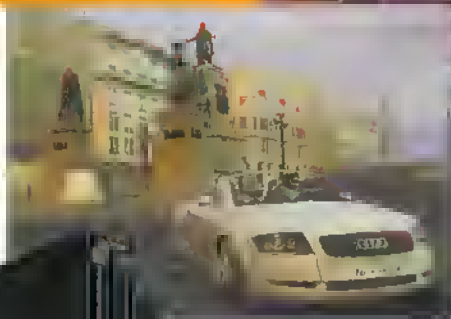
жайших 2–3 лет, по нашему мнению, очень неплохие. Производители мощных процессоров и видеоакселераторов еще долго будут стимулировать создание новых игр для этой платформы.



Sony Playstation 2

Во второй половине 2001 г. стало совершенно ясно, что на троне королевства видеоигр воцарился новый монарх, имя которому Sony Playstation 2. Нельзя сказать, что путь к лидерству был усыян сплошными розами. Игры, приуроченные к премьере консоли, не произвели на публику и специалистов ожидаемого впечатления. Однако в течение года ситуация кардинально изменилась, и сегодня стоящие игры для PS2 выходят с завидной регулярностью. Их качество (по всем параметрам — от графики до геймплея) существенно повысилось. Что касается количества, то и здесь все в порядке. Например, на первый квартал 2002 г. запланировано около 70 новых игровых продуктов для PS2.

Конечно, аппарат недешев (\$300), но согласитесь, что эта цифра сопоставима со стоимостью некоторых современных видеокарт



для ПК. В минувшем году, кстати, цены на PS2 в Европе были существенно снижены, в результате чего они сравнялись с американскими. Покупая PS2, пользователь получает в распоряжение не только мощную игровую машину, но и проигрыватель DVD-видео дисков. Кроме того, уже ведут-

Старт в Японии — март 2000 г.
Старт в США и Европе — осень 2000 г.
Цена в онлайн-магазинах — \$300
Цена в Украине — около \$300
Цены на игры в онлайн-магазинах — около \$50

ся работы по организации онлайн-игровых сервисов.

Проблема приобретения PS2 в Украине, и в частности в Киеве, стоит весьма остро. К сожалению, появляются они крайне редко и поступают в очень ограниченных количествах. Есть два выхода. Один из них — приобрести PS2 и игры для нее через онлайн-магазины, торгующие видеоиграми. Второй — обратить взор на соседнюю Россию, где ситуация намного благоприятнее: найти консоль в продаже — не проблема, а ассортимент игр неизмеримо богаче киевского. Достаточно сказать, что в прайс-листе компании SoftClub, официального дистрибьютора Sony Computer Entertainment, значится более 50 игр для PS2.

Но, несмотря на это, по нашему мнению, именно Sony PS2 следует признать наиболее перспективной игровой платформой на будущие 3–4 года.

Microsoft Xbox

Мicrosoft — новичок в сфере консольных игр, но и рекламно-маркетинговой активности корпорации не откажешь. В итоге старт черно-зеленой коробки в США оказался весьма успешным: около 1,5 млн. машин обрели законных владельцев. Однако как эксперты, так и рядовые игроки сошлись во мнении, что только одна игра из стартового пакета достойна внимания — Halo. Остальные же игры 2001 г. ничем «революционным» не выделялись.

Наступивший год должен дать ответ на вопрос «Закрепится ли Microsoft среди лидеров приставочной индустрии?». Выход есть только один — игры, игры и еще раз игры. Причем игры оригинальные и отличные... от других. Microsoft



Старт в США — ноябрь 2001 г.
Старт в Японии — февраль 2001 г.
Старт в Европе — март 2002 г.
Розничная цена
в онлайн-магазинах — \$300
Цены на игры в США — около \$50

Уже известно, что продажи Xbox в Европе начнутся 14 марта. По традиции европейские цены на игровые консоли примерно в полтора раза выше американских. Европейцам придется выкладывать за Xbox порядка \$450, а

развернула активную деятельность по поиску партнеров, способных и генерацию

новых идей в гейм-дизайне. В этом направлении очень естественно выглядят тесные деловые связи с компанией Sega, разработчики которой всегда отличались нестандартностью мышления.

точнее — 479 евро. Но даже если вы располагаете указанной суммой и готовы обменять ее на детище Microsoft, то заранее не обольщайтесь. Среди стран Старого Света, куда в марте официально придет Xbox, мы не находим ни Украины, ни России (хотя «серые» поставки американской версии консоли в Россию уже начались).

Это значит, что пока однозначный вывод о перспективности данной игровой системы в наших условиях делать еще рано.

Nintendo Game Cube



Старт в Японии – сентябрь 2001 г.
Старт в США – ноябрь 2001 г.
Старт в Европе – весна 2002 г.
Цена в онлайн-магазинах – \$200
Цены на игры в США – \$50

Если не учитывать грандиозной (по совершенно понятным причинам ценового характера) популярности клонов 8-битовой NES в постсоветских странах, то придется признать, что домашние игровые телеприставки от Nintendo (SNES, Nintendo 64) не получили столь широкого по сравнению с конкурентами (Sega Megadrive, Sony PlayStation) распространения на просторах СНГ в целом и в Украине в частности.



го устройства, но оно доступно только в Японии.

Традиционно считалось, что игры, выходящие для приставок с логотипом Nintendo, ориентированы исключительно на детскую аудиторию. Но в последнее время компания постепенно меняет свой имидж и значительное внимание уделяет пользователям более старшего возраста. Поэтому в издательских планах для GameCube можно увидеть и «детские» игры.

Судя по тому, как активно взялась за дело компания «Новый диск», официальный дистрибьютор Nintendo в СНГ, поставки консоли в Россию и соседние страны начнутся вскоре после европейского старта «кубика». Новости отслеживайте на недавно открывшемся официальном сайте www.nintendo.ru.

Для вынесения окончательного вердикта о целесообразности приобретения GameCube есть смысл дождаться марта-апреля и уже тогда сделать соответствующие выводы.

Хотелось бы обратить внимание на то, что в отличие от конкурентов из Sony и Microsoft, позиционирующих свои консоли как универсальные домашние центры развлечений, Nintendo видит «кубик» как машину, предназначенную исключительно для игр. Для тех, кто не может пережить отсутствия функции проигрывания DVD-дисков, но вместе с тем является поклонником фирменных нинтендовских игр, существует альтернативное предложение от Matsushita/Panasonic в виде комбинированно-



Nintendo Game Boy Advance (GBA)

Старт в Японии – март 2001 г.
Старт в США и Европе – июнь 2001 г.
Цена в Украине – около \$130
Цена в онлайн-магазинах – от \$90
Цены на игры – \$35–45

Продолжая линию Game Boy Pocket – Game Boy Color, начатую еще в далеком 1989 г., Nintendo не сдает позиций в сфере портативных игровых систем. И хотя на аппаратную часть Game Boy Advance есть некоторые нарекания (в частности, большинство игроков недовольны отсутствием подсветки экрана), новые карманные «игровые попутчики» раскупаются во всем мире с ошеломляющей скоростью.

Почему бы и нет? Походная игровая платформа уже на деле доказала, что она справляется с задачами, которые когда-то были под силу лишь домашним телепри-



ставкам или персональным компьютерам уровня 286–386. А экранчик, хотя и темноват, но зато его размер и разрешающая способность вполне подходят для комфортной игры в «полевых условиях». Еще одна особенность GBA должна прийтись по душе любителям многопользовательских сражений – в игре могут участвовать до 4 человек.

Что касается доступности GBA в Украине, то ситуация здесь чуть лучше, чем с PS2, а шансы отыскать в магазинах «продвинутого малыша»

несколько выше. Для пополнения игротехники оптимальней всего использовать друзей в России (если таковые имеются), поскольку для москвичей и жителей других крупных российских городов приобретение игр для GBA – не проблема. Напомним, кстати, что игровое ПО для предшествующих моделей (Game Boy, Game Boy Color) полностью совместимо и с GBA (за исключением буквально двух-трех не слишком известных игр).



Sega Dreamcast (DC)

Старт в Японии — конец 1998 г.
Старт в США и Европе — осень 1999 г.
Прекращение производства — весна 2001 г.
Цена в Украине — около \$130
Цена в онлайн-магазинах — от \$50
Цены на игры — от \$5 до \$40

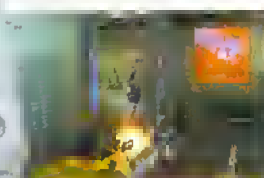
Век первой 128-битовой «консоли нового поколения» был недолгим, но исключительно ярким.

Несколько сотен созданных для нее игр охватывают все традиционные для игровых приставок жанры (платформенные аркады, файтинги, survival horror, спортивные симуляторы, TPS, головоломки). Пожалуй, только консольных RPG маловато — их можно пересчитать на пальцах.

Зато уникаль-

ных продуктов с новыми игровыми и технологическими идеями было хоть отбавляй. И хотя и настоящее время в разработке находится очень мало проектов для консоли, тому, кто сегодня приобретет Dreamcast, уже имеющихся отличных игр хватит еще на пару лет.

На наш взгляд, если принимать во внимание соотношение цена/качество и доступность на отечественном рынке, то Sega Dreamcast на равных конкурирует с первой Sony Playstation в «средней» ценовой категории, превосходя ее по качеству графики и звука, но уступая по разнообразию игр. ■



8- И 16-БИТОВЫЕ ИГРОВЫЕ СИСТЕМЫ

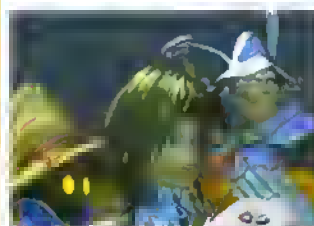
Исследуя ассортимент отдела видеопиг в «Детском мире» (да и в других торговых точках столицы), мы никак не могли избавиться от ощущения, что на дворе по меньшей мере начало 90-х, потому что здесь по-прежнему «правят бал» реликты — клоны 8-битовой Nintendo Entertainment System, ассоциирующейся в сознании наших сограждан со слопом Денди (год рождения — 1983, цена от 50 грн), и 16-битовой «рабочей лошади» Sega Mega Drive (год рождения — 1988, цена — около 130 грн). А что же еще может позволить себе семья, где родители месяцами не получают зарплату? Заметим, что картриджи с играми — удовольствие не слишком дешевое — 10–20 грн для NES, 15–50 грн для Megadrive. ■



Sony Playstation (PSX, PSone)

Старт в Японии — конец 1994 г.
Старт в США и Европе — осень 1995 г.
Розничная цена в Украине — около \$110
Розничные цены в онлайн-магазинах — от \$100
Цены на игры — от \$7 до \$40

Sony Playstation (в своей современной ипостаси PSone), несмотря на мощное наступление ближайшей



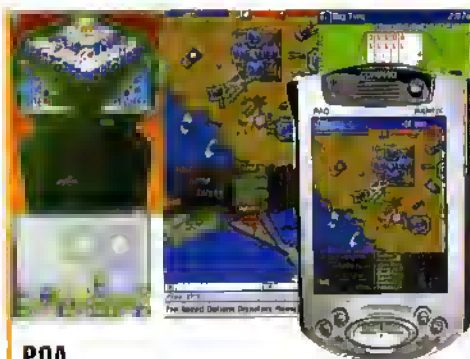
родственницы в лице PS2, и по сей день чувствует себя вполне уверенно. Все дело в огромной (приближающейся к тысяче по количеству наименований) библиотеке игр на все вкусы, в которой особенно выделяются консольные RPG (серии Final

Fantasy), гонки (Gran Turismo), action/adventure (Metal Gear Solid), survival horror (серия Resident Evil), файтинги (серия Tekken), детские аркады (Crash Bandicoot). И хотя по аудио-



визуальным возможностям PSone уже не

соответствует требованиям сегодняшнего дня, захватывающий геймплей лучших игр для этой телеприставки компенсирует ее владельцам графическое и звуковое несовершенство. ■



PDA

Кажется, наладонный компьютер — элемент первой необходимости для людей деловых, которым не до игр. Тем не менее для PDA различных типов уже сейчас существует большое количество игровых приложений. И если совсем недавно это были преимущественно простенькие аркадки и настольные игры, то в последнее время для PDA, особенно для платформы Pocket PC, стали выпускать и 3D-action (DOOM, Quake и в проекте — Quake II), и серьезные стратегии (SimCity). Более того, этот игровой сегмент сейчас очень интересует многих разработчиков и издателей. Так, новые игры для PDA будет делать сам Джон Ромеро.

Пока что игры для PDA в основном относятся к категории freeware и shareware, но, похоже, вскоре за них придется платить от \$5 до \$10. ■

МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ

Несмотря на то что основное назначение мобильного телефона — все же связь, уже сейчас в общественном транспорте можно встретить людей, коротающих время пути за простенькими играми на мобилках. Учитывая огромное число пользователей сотовой связи (более 1 млрд.), большой интерес разработчиков к этой платформе, появление аппаратов с цветными дисплеями и мощными процессорами, следует прогнозировать взрывной рост числа игровых приложений для мобилок. И хотя из-за особенностей дизайна телефонов и динамичные игры на них особо и не поиграешь, бесплатную (в качестве приложения к средству связи) альтернативу карманным приставкам типа Game Boy они в скором времени составят. ■



Игровые консоли versus персональный компьютер?

Алексей Пасак

Простое, на первый взгляд, дело – выбор домашней игровой платформы – становится весьма сложной задачей для неподготовленного пользователя. Подчеркнем слово «домашней», то есть той самой, которая призвана обеспечить всем членам семьи отдых за любимыми играми.

Что предпочесть – многофункциональный и многоцелевой «комбайн», персональный компьютер или узкоспециализированную игровую консоль – вопрос, прямо скажем, неоднозначный, и найти ответ на него не так уж просто.

Мы попытаемся взять на себя роль навигатора в бурном море игрового «железа» и попробуем непредвзято оценить сильные и слабые стороны ПК и консо-

лей и дать ориентиры для каждого конкретного читателя. Если эта статья поможет хоть одному из них наконец-то определиться, то мы будем считать свою задачу выполненной.

ИГРА В ИГРЫ

Конечно, всем понятно, что играют не в платформы, а в игры. Именно поэтому часто вопрос выбора появляется и решается на этапе определения игровых пристрастий.

На ПК представлено, вероятно, все жанровое разнообразие игр, разве что такие изначально консольные жанры, как файтинги (драки), JRPG («японские RPG») и «ужастики на выживание» – survival horror – чувствуют себя здесь не очень уютно.

Консольная «игротеска» полна всевозможными аркадами, гонками, шутерами с видом от третьего лица и совершенно уникальными экземплярами, не поддающимися классификации. А вот стратегии, action от первого лица и симуляторы, видимо, еще надолго останутся прерогативой ПК.

Вывод напрашивается сам собой. Хочется крепко сделанных файтингов или фантастической романтики JRPG с невероятным сюжетом и нешуточными переживаниями – покупайте консоль. А если не можете заснуть, потому что в вашем мозгу закоренелого стратега в сто пятидесятый раз прокручивается новый способ атаки базы противника небольшой диверсионной группой отряда, – приобретайте ПК.

ПУТИ РАЗВИТИЯ

Не считайте меня пессимистом, но анализ последних событий в игровом мире приво-

ВЫ, СКОРЕЕ, КУПИТЕ КОНСОЛЬ, ЕСЛИ...

...вы не любите долгой возни с тонкой настройкой игровой системы, а простота в обращении и практичность для вас важнее всего;

...вы воспринимаете компьютер исключительно как рабочий инструмент;

...вы любите простые в освоении, легкие и затягивающие игрушки, за которыми можно хорошо отдохнуть;

...вы – старый поклонник жанра JRPG (Japanese Role Playing Game) и/или fighting;

...перспектива модернизации игровой платформы в ближайшие полгода-год вас не воодушевляет;

...предыдущим вашим «игровым аппаратом» уже была какая-то консоль, и вы с нетерпением ждете выхода продолжений полюбавшихся на ней игрушек или новых проектов симпатичных вам разработчиков;

...вы не выносите, когда игры «тормозят» или по неизвестной причине отказываются запускаться;

...вы глубоко уважаете жанр «японской анимации», или «анимэ», и хотели бы играть в игры по мотивам известных фильмов или со схожей тематикой;

...отсутствие в большинстве случаев среди консольных игр различных симуляторов и нужной им периферии вас не волнует, а любому авиадвойнику вы предпочтете жилет со встроенным force feedback или ударную стойку для файтингов;

...инновации в играх для вас гораздо интереснее, чем пусть и удачное использование старых идей.



дит к довольно-таки путешествительному для сторонников ПК выводу, что на «персоналках» развитие игровых разработок имеет экспансивный характер. В консольном мире прогресс все-таки идет интенсивно, вектор развития направлен в сторону качественных изменений и все большего разнообразия.

И это отнюдь не предубеждение. Попробую объяснить. Посмотрите на игры для ПК. Новинки здесь в большинстве случаев не что иное, как именные (графически) улучшенные воплощения старых мыслей и идей. Мир сиквелов, маскированного плагиата и законных перспектив чужих идей – это не так весело, как может казаться. Порой это просто скучно. Графическое улучшение – вопрос времени и «железа». А улучшение самой концепции, новаторство и прочее, так почему-то любимое консольными разработчиками, – это уже категория творческая. Жаль, что действительно достойные игры на ПК зачастую не воспринимаются общественностью и в лучшем случае становятся широко популярными в узких кругах. Живой пример – печально известная студия Looking Glass («Зеркало разбилось...», «Домашний ПК», № 7, 2000).

Так что в конечном итоге вам решать, во что играть – в очередную безликую RTS или во что-то, от чего широко раскрываются глаза (во всех смыслах) и появляется мысль «А разве такое возможно?».

А СКОЛЬКО ЭТО СТОИТ?

Очередной этап, который зачастую решает если не все, то очень многое, – ценовой фактор.

По сути дела, мы рассматриваем две абсолютно противоположные вещи.

Компьютер – при правильном и перспективном выборе может очень долгое время модернизироваться, оставаясь «на плаву» с новыми игрушками, с каждым месяцем становящимися все требовательнее к «железу».

Игровая консоль – аппарат, жизненный срок которого

ВЫ, СКОРЕЕ, КУПИТЕ КОМПЬЮТЕР, ЕСЛИ...

...тонкая настройка, разбор системы по составляющим и безграничные возможности для конфигурирования игр «под себя» – ваш выбор;

...вы считаете, что компьютер должен использоваться по всем назначениям, в том числе и играм;

...серьезные авиа-, авто- и прочие симуляторы, пошаговые, тактические, экономические стратегии, CRPG а-ля Fallout, Baldur's Gate и серии M&M и Wizardry, а также «сетевые шутеры» (Q3, UT, CS) вас интересуют больше всего;

...вы хотите играть в онлайн-овые игры (включая MMOG), иметь возможность выбора подобных игр и делать это прямо сейчас;

...частые денежные затраты на модернизацию вас не пугают;

...очередная переустановка операционной системы или драйверов с целью стабилизации работы игрового ПО – для вас не проблема;

...вы считаете, что будущее – за эмуляцией игровых консолей (как бы долго не пришлось самим эмуляторов ждать);

...ваш девиз – «Любые тормоза игр выключаются своевременным апгрейдом!».

го изначально ограничен лишь появлением игр для него же.

С одной стороны, ПК тут выглядит очень привлекательно – вложил \$1000 (усредненная цена за новый современный компьютер), потом вовремя модернизируешь и наслаждаешься новыми играми.

А что же с консолями? Средний период их жизни – 3–4 года (число часто варьируется – Dreamcast, например, «честно» прожил 2,5 года, а старичок PSX, которому без недели 8 лет, еще продолжает радовать преданных фанатов хорошими играми, хотя все реже и реже...), причем вам никогда не потребуется производить апгрейд из-за того, что какая-то игрушка не запускается или идет с «тормозами», – такой отлично знакомой пользователям ПК проблемы просто не возникнет.



Самое интересное – как будут выглядеть новые игры для ПК эдак через годика два после покупки конкретного компьютера (при условии того, что он не модернизировался). Выглядеть они будут... ну, не так, как хотелось бы. Вы будете постоянно думать, что же еще отключить в графических опциях, как еще больше понизить разрешение и можно ли перевести эту злосчастную игру в цветность ниже 16 бит... Грустное зрелище, должен вам сказать, – тут уж не до отдыха и игр.

Консольные же игры делаются в расчете на одну и ту же аппаратную конфигурацию и архитектуру – так что разработчики с каждым годом учатся выжимать все больше и больше из приставочного «железа», и как результат – к концу жизненного цикла консоли в свет выходят самые потрясающие и безупречные по всем параметрам игры.

А теперь попробуем посчитать, во сколько эти радости жизни нам обойдутся.

За консоль, рассчитанную на три года жизни, придется выложить приблизительно \$400. В дальнейшем статья расхода будут только периферия и собственно игры. ПК же при начальных вложениях в \$1000 потребует ежегодного внимания на сумму эдак долларов 250. Итого, за три года на-

бежит \$1750... \$400 и \$1750 – есть разница?

Но не будем забывать и о реалиях нашей жизни. Состоявшийся уровень развития отечественного рынка ПК позволяет потребителю выбрать компьютер на любой цвет, вкус и кошелек. Консоли же представлены в основном «ветераном» PSX, «живым и мертвым» Dreamcast, а также целой антикварной лавкой 8- и 16-битовых платформ. О чем может идти речь, если Sony так и не выпустила версию PS2 для стран Африки и СНГ (дело в «родной» для нас 5-й зоне DVD). А если у вас нет знакомых хотя бы в России или доступа к Internet-магазинам – проблемы с покупкой PS2, Xbox, GameCube или GBA вам практически обеспечены (проверено на личном опыте). Остается только надеяться, что ситуация в скором времени изменится к лучшему.

НА ЧАШЕ ВЕСОВ

Конечно, не исключается вариант, когда вы захотите купить и то, и другое. В заключение хотелось бы всем пожелать помельче спорить на тему «на чем играть?». На чем – это не проблема, все платформы прекрасно сосуществуют и дополняют друг друга.

На самом деле главное – «во что играть?». Но это уже совсем другая история... ■

Новое поколение акустики Altec Lansing

Олег Данилов, Максим Потапов

Altec Lansing — компания, которая не перестает удивлять нас свежими технологическими и дизайнерскими решениями. Выпуская очередное поколение акустических систем, Altec Lansing, на наш взгляд, попыталась превзойти саму себя.

Акустическая система Altec Lansing 641 — одна из тех вещей, которые могут покори́ть покупателя с первого взгляда. И дело здесь не только во внешнем виде, но и в «архитектуре» этих колонок. Все четыре сателлита оснащены дюймовыми твитерами в дополнение к трехдюймовым среднечастотным динамикам, что позволяет им легко и чисто воспроизводить высокие частоты. Объемный корпус — залог того, что сателлиты смогут звучать в широком диапазоне, и не будет частотного «провала» между ними и сабвуфером, диапазон которого ограничен (по паспорту) 100 Hz. Сабвуфер Altec

Lansing 641 внушает доверие уже своим неподъемным весом и крупными габаритами. К тому же он оснащен не одним, а двумя низкочастотными динамиками диаметром 6,5 дюйма.

Словом, колонки такой конструкции, произведенные Altec Lansing, просто не могут плохо звучать. И это предположение полностью подтверждается на практике. Высокие, средние, низкие частоты — в изобилии, а энергетический потенциал (суммарная мощность 200 Вт!) достаточен для того, чтобы устроить домашнюю дискотеку. Единственный недостаток, который можно отметить, — относительно высокий уровень собственного шума.

Наконец-то в игровой акустической системе появился выход на наушники, да еще и прямо под рукой — на пульте дистанционного управления! Другая интересная деталь Altec Lansing 641: вход для подключения дополнительных источников звука расположен не сзади, а на лицевой панели сабвуфера. Проводной пульт ДУ служит отдельному разговору: все регулировки — цифровые, кроме громкости, можно регулировать уровень высоких и низких частот, переключать режимы Stereo/StereoX2/Gaming. Литая металлическая подставка — лучший способ закрепить его на столе.

Altec Lansing 641 — пожалуй, единственная из акустических си-

стем «формата» 4.1, которая бы во всем удовлетворяла нашим желаниям. Остается только сожалеть, что нет такой же модели с пятью сателлитами. Вместо этого доступна классическая тройка из двух сателлитов и сабвуфера. Модель Altec Lansing 621 использует те же сателлиты и сабвуфер аналогичной конструкции с одним 6,5-дюймовым динамиком. То есть — все в два раза меньше, в том числе и мощность (100 Вт), но качество звука, как мы убедились на практике, — то же.

Altec Lansing 2100 — другая трехкомпонентная система, которая приятно нас удивила. Хотя, познакомившись ранее с акустикой Altec Lansing ATP3 и ATP5, мы уже знали, чего стоит ожидать от миниатюрных динамиков, выполненных по технологии Advanced Micro Driver. И действительно, качество звучания двух очень небольших сателлитов, закрепленных на элегантных литых подставках, заставляет с уважением смотреть на два дюймовых микродинамика, которыми оснащена каждая из колонок. Высокие звучат чисто, прозрачно, детально, а вот средних частот немного не хватает; сказывается отсутствие дополнительного 3-дюймового динамика, как у ATP3 и ATP5. Суммарная мощность сателлитов составляет 10 Вт, в то время как мощность сабвуфера, оборудованного двумя 4-дюймовыми динамиками, — 16 Вт. Низкие частоты сабвуфера также впечатляют — глубокий, мощный звук как бы обволакивает вас. Одним словом — звучат Altec Lansing 2100 прекрасно, вот только бы средних добавить.

Система оснащена обязательным для новой серии пультом дистанционного управления (только кнопка выключения и цифровая регулировка громкости). С помощью переходника, идущего в комплекте, акустику можно без труда подключить к игровой приставке Sony PlayStation 2 или телевизору.

Существует аналогичная модель акустики с четырьмя сателлитами — Altec Lansing 4100. Ее отличия от 2100-й, помимо реализации четырехканального звука, — более высокая суммарная мощность (70 Вт) и увеличенные до 5,25 дюйма динамики сабвуфера.

Altec Lansing 641



Ориентировочная цена — \$249

Продукт предоставлен

компанией «Фолгат ФТК»: тел. (044) 227-5143

99/100

- ☺ Конструкция выше всяких похвал
- ☺ Образцовое качество звука
- ☺ Незаурядный энергетический потенциал
- ☺ Выход на наушники на пульте ДУ
- ☺ Иногда слышим собственный шум колонок

Altec Lansing 2100



Ориентировочная цена — \$129

Продукт предоставлен

компанией «Фолгат ФТК»: тел. (044) 227-5143

86/100

- ☺ Великолепный дизайн и эргономика
- ☺ Отличные высокие и чистый бас
- ☺ Пульт ДУ
- ☺ Нехватка средних частот

Nikon CoolPix:

«Мягкая» революция

Сергей Галушка

Премьеры цифровых фотокамер, равно как и пьес в театре, не всегда проходят успешно. Иногда они лишь приносят пегую «свежесть» в старый дизайн и добавляют к базовой модели пару-тройку новых функций, в которых мало что нуждается. Но это никак не относится к новым аппаратам Nikon серии CoolPix.

COOLPIX 775

Одно время у цифровых аппаратов модельного ряда Canon конкурентов не было. Если вы хотели иметь сравнительно недорогую, компактную, стильную камеру с хорошими функциональными возможностями, долго выбирать не приходилось: IXUS или его братья — и точка. Но, похоже, отныне господство сего почтенного семейства пошатнулось, поскольку на арене возник конкурент, столь же эlegantный, симпатичный и легкий в управлении, — Nikon CoolPix 775.

Аппарат оснащен 2,14-мегапиксельной матрицей, которая позволяет получать снимки размером 10 × 15 см, пригодные для печати на струйном или любом другом фотопринтере. Семь сюжетных программ помогут новичкам быстро подготовиться к съемке в типичных условиях — портрет, пейзаж, закат, ночной портрет, берег/снег, вечеринка, режим компенсации контрсвета. Новый объектив Zoom-Nikkor с трехкратным

оптическим увеличением дает определенную свободу при выборе точки съемки.

При подключении камеры к ПК через интерфейс USB и установлении соответствующих программ, идущих в комплекте, любой сделанный снимок можно тут же, в одно касание (нажав на кнопку Transfer), загрузить в компьютер для дальнейшей обработки, после чего «вклеить» в виртуальный фотоальбом, отправить по электронной почте или разместить на одном из Web-сайтов Nikon, предназначенных для хранения изображений.

Помимо этого, в CoolPix 775 существуют режим макросъемки, экспокоррекция, видеовыход, различные предустановки баланса белого и множество вариантов работы со вспышкой. Аппарат комплектуется картой памяти Compact Flash 8 MB.

COOLPIX 885

Не успели еще стихнуть восторги и страсти вокруг elegantной

«малютки», как Nikon представила следующую модель — CoolPix 885. Данное устройство пришло на смену CoolPix 880. Аппарат оснащен 3,34-мегапиксельной матрицей, что дает возможность получать фотоотпечатки размером 13 × 18 см. Варифокус Zoom-Nikkor позволяет проводить трехкратное оптическое увеличение изображения, кроме этого, доступно четырехкратное цифровое масштабирование картинки.

12 сюжетных программ обеспечивают легкость и удобство съемки практически в любых условиях. Помимо упомянутых выше режимов для CoolPix 775, в данной модели появились также наборы предустановленных параметров, как «Музей», «Фейерверк», «Копирование документов» и пр.

В CoolPix 885 для загрузки изображений в компьютер можно также использовать кнопку Transfer. Функция «миниатюрной картинкой» (Small Pic.) позволит создавать копии снимка

уменьшенного размера для передачи по электронной почте или размещения в Internet.

Аппарат традиционно для Nikon комплектуется множеством инструкций пользователя на разных языках (русского среди них нет), переходником PC Card для чтения карт памяти Compact Flash, кабелем USB и видеоплечом, а также фирменным аккумулятором с зарядным устройством. Кроме того, в стандартную поставку входит карта памяти емкостью 16 MB.

В целом, CoolPix 885 обладает не только множеством ручных настроек, но и рядом функций, характерных для полупрофессиональной техники: различными режимами экспозамера, автобрекетингом, макро- (от 4 см) и серийной съемкой, подавлением шумов и др. Кольцо объектива аппарата снабжено резьбой, позволяющей подсоединять сменную оптику, приобретаемую отдельно. К сожалению, нет разъема для подключения внешней вспышки, что для модели данного класса было бы очень кстати. Следует также отметить, что все новые аппараты Nikon поддерживают технологию PRINT Image Matching, разработанную Epson для более точного соответствия между картинкой, которую фотограф видит в объективе камеры, и той, что получает впоследствии на отпечатке.

ЕСЛИ 8ДРУГ «МАЛОВАТО БУДЕТ»...

Для опытных и требовательных фотолюбителей у Nikon до недавнего времени был лишь один вариант — CoolPix 995 (см. «Домашний ПК», № 10, 2001). Но сегодня появилось еще одно предложение — CoolPix 5000. К сожалению, на момент написания статьи данная модель в Украину не завозилась, хотя и была представлена около трех месяцев назад. Ее премьера у нас ожидается в январе-феврале 2002 г., поэтому, если вы планируете приобрести цифровой аппарат Nikon полупрофессионального уровня, на CoolPix 5000 следует обратить особое внимание. Судя по информации производителя, эта пятимегапиксельная камера обладает рядом завидных функций, позволяющих фотолюбителю получить еще большую власть над съемкой.

Продукты предоставлены компанией WEGA Distribution: тел. (044) 461-9284

CoolPix 775



Цена — \$448

92/100

CoolPix 885



Цена — \$685

96/100

Fujitsu Siemens Multitainer:

КОМПЬЮТЕР «ПО-ДОМАШНЕМУ»

Сергей Галушка

Устройство Multitainer разработчики из компании Fujitsu Siemens Computers (FSC) называют не иначе как «Домашняя мультимедиа-система нового тысячелетия. Развлечение для всей семьи». Насколько это заявление соответствует истине, мы и попробуем разобраться.

Но прежде давайте определимся, что мы вообще хотим от домашнего ПК? Во-первых, его дизайн должен органично вписываться в интерьер жилой комнаты, не раздражая домочадцев строгими офисными формами. Во-вторых, необходимо, чтобы общение с ним было легким и приятным с упрощенным доступом к основным «домашне-развлекательным» функциям: играм, просмотру DVD/Video CD, прослушиванию компакт-дисков, сервисам Internet и т.д. И в-третьих, домашний ПК должен быть легким в обслуживании, другими словами, для того, чтобы воспользоваться такими функциями, как защита от вирусов, реставрация системы, дефрагментация дисков и т.д., не нужно было бы получать второго высшего образования либо, по крайней мере, заканчивать ускоренные трехмесячные курсы. Новый компьютер от FSC, по-

жалуй, отвечает всем этим требованиям.

ВСТРЕЧАЮТ ПО ОДЕЖКЕ

По внешнему виду Multitainer напоминает обыкновенный видеоматрифон. Такое сходство вполне оправданно, поскольку основным устройством для выхода изображения должен служить телевизор. Однако мне так и не удалось подключить компьютер к телеприемнику. Точнее, подключить, конечно же, удалось, а вот получить стабильное изображение не вышло. Правда, к разработчикам особых претензий как-то и не предъявляешь, они обеспечили себе «железное» алиби... в смысле «мы же вас предупреждали». Так, в инструкции сказано: «Вследствие особенностей структуры композитного AV-сигнала может возникнуть мерцание на экране, поэтому настоятельно рекомендуется подключать устройство FSC к телевизору с разъемом

S-Video». Но ведь далеко не все телевизоры имеют компонентный вход S-Video! Чаще всего он встречается лишь в современных телеприемниках, имеющих размер диагонали свыше 64 см и поддерживающих частоту вертикальной развертки 100 Hz (ценовой диапазон от \$350). Так что знакомиться с Multitainer мне пришлось с помощью обычного 17-дюймового монитора.

На передней панели компьютера находятся ЖК-дисплей, индицирующий текущее состояние устройства, а также приемник инфракрасных лучей. Пять управляющих кнопок в правом верхнем углу предназначены для воспроизведения компакт-дисков. В левой части панели, под декоративной крышкой, расположены два разъема USB, порт Game/MIDI и две пары разъемов Audio-in и MIC-in. На задней стенке имеются выходы Audio out (аналоговый и цифровой), Video out (S-Video и D-Sub), LPT- и COM-порты, а также выключатель и гнездо питания.

В комплект поставки включены набор всех необходимых соединительных кабелей, компакт-диск для аварийного восстановления системы, лицензионные версии Microsoft Word 2000 и Microsoft Works, утилиты для смены географической зоны DVD-привода и, что очень приятно, русскоязычное, хорошо иллюстрированное руководство пользователя предустановленным ПО.

ОЦЕНЯЮТ ПО УМУ

При включении компьютера по умолчанию загружается красивая оболочка с крупными иконожающими пиктограммами, позволяющая «в одно касание» распечатывать и сканировать документы,

производить Audio CD, Video CD, DVD-диски и файлы формата MP3, принимать/передавать факсимильные сообщения, вызывать автоответчик, Internet-браузер, загружать программу для приема/отправки e-mail, приложения для организации видеоконференций, ведения календарей и дневников и др. При необходимости можно загрузить и привычный Windows desktop.

Приобретая Multitainer, нужно взять себе за правило перед установкой того или иного дополнительного приложения обращаться к Персню проверенных и допущенных к использованию FSC продуктов (www.fujitsu-siemens.de) и выяснять, входит ли оно в Список или нет. Если в результате установки несертифицированных программ возникнут проблемы в работе компьютера, гарантия на систему будет аннулирована.

А ЧТО ПОД КРЫШЕЧКОЙ?

По сути, Multitainer представляет собой обыкновенный ПК, построенный на материнской плате типа «all-in-one» с чипсетом Intel i440BX и оснащенный 128 MB SDRAM, жестким диском объемом 20 GB, процессором Intel Celeron 733 MHz и предустановленной ОС Windows 98SE PE. Кроме того, компьютер оборудован встроенным голосовым факс-модемом 56K V.90, сетевым адаптером 10/100 Mbps, звуковой системой 5.1 с возможностью декодирования AC3-потока, а также DVD-приводом Hitachi DVD-ROM GD-7000. В качестве устройств ввода используются беспроводная (инфракрасная) клавиатура уменьшенного размера и пульт ДУ, «по совместительству» выполняющий функции мыши.

Конечно, рядовому пользователю вряд ли придет в голову мысль усовершенствовать эту конфигурацию, да и если это делать самостоятельно, то гарантийные обязательства производителя, естественно, будут нарушены. Тем не менее, компьютер содержит один свободный слот PCI, а значит, при необходимости можно установить дополнительный адаптер данной архитектуры. Однако эти действия лучше доверить специалистам из сервисного центра.

Fujitsu Siemens Multitainer



Ориентировочная цена — \$503

Продуман предоставлен компанией «Банкомсвязь»: тел. (044) 267-6441

99/100

Рациональность



рождает популярность

Новый лазерный принтер ML-1210 от Samsung

- Скорость печати – 12 страниц в минуту
- Разрешение – 600x600 dpi
- Память – 8 Мб
- Интерфейс – LPT/USB
- Режим экономии тонера (до 30%)

Samsung ML-1210 – принтер, который подходит всем!

Дистрибьюторы:

МП. (044) 4580034
ООО Фокстрот. (044) 4619536, 4619583
Soft+. (044) 2587678, 2587679

Рема. (0612) 325588
Алгри. (0482) 429559
Праксим-Д. (048) 7772277

Дилеры:

Юнитрейд. (044) 4619070
Центех. (0322) 973000
Санторин. (0562) 923344

Салон "Спецузавтоматика":

(0572) 121717
Т&Д. (0482) 346723
Оптимал Крым. (0692) 234010

Кровавые игры: ТОЛЬКО для взрослых

Максим Потапов

Трое школьников были убиты и пятеро ранены в школе американского города West Paducah (штат Кентукки) в 1997 году. Нападавшему Майилу Кернизлу было всего 14 лет. Как стало известно, опыт общения с оружием юноша почерпнул не иначе как из компьютерных игр DOOM, Quake и Mortal Combat, которыми он увлекался. На заседании конгресса США, посвященном проблемам жестокости и насилия в компьютерных играх, мать одной из жертв заявила, что этот инцидент был спровоцирован фильмами, которые смотрел Кернизл, играми, в которые он играл, и Internet-сайтами, которые он посещал. Семьи убитых школьников подали иск на 33 млн. долл. против 25 компаний, включая Nintendo, Sega и Sony Computer Entertainment. Обвинение основывалось, в частности, на том, что видеоигры «тренировали Кернизла прицеливаться и стрелять без каких-либо моральных ограничений, превращая его таким образом в настоящего убийцу».



Спустя два года, в 1999 г., двое старшеклассников Эрик Харрис и Вилан Клеболд убили 12 учеников и учителя школы города Литтлтон (штат Колорадо), после чего покончили жизнь самоубийством. Как показало расследование, они были заядлыми игроками в DOOM и Duke

Nukem 3D и часто играли друг против друга по сети в так называемый «матч смерти» (deathmatch).

Обеспокоенность подобными событиями возникла во всем мире. С прилавков французских магазинов были убраны игры Resident Evil II, Unreal, Sanitarium, Wild 9, Grand Theft Auto и Carnageddon II

в связи с их «низкой социальной значимостью» и «крайне негативным влиянием в то время, когда насилие среди молодежи становится одной из важнейших проблем общества», как выразилась лоббистская группа Familles de France.

Шесть видеоигр, которые содержали сцены насилия, были запрещены в Бразилии под тем предлогом, что они провоцируют насилие в реальной жизни. Под страхом штрафа в 10 тыс. долл. продавцы убрали с прилавков DOOM, Postal, Mortal Combat, Requiem, Blood и Duke Nukem 3D. Основанием для столь жестких мер стало нападение на зрителей кинотеатра, в результате которого погибли три человека. Оно было совершено студентом медицинского университета во время просмотра кинофильма «Бойцовский клуб» (Fight Club) якобы под впечатлением игры Duke Nukem 3D. И этот случай был не первым,

когда компьютерные игры подвергались гонениям в Бразилии. Carnageddon была запрещена ранее в связи с тем, что в этой игре имелась возможность сбивать прохожих, в том числе детей и пожилых людей.

В начале 2000 года в связи с жалобами родителей на то, что их дети слишком много уделяют времени Half-Life, сингапурские власти запретили (впрочем, ненадолго) продажу этой игры. Ранее подобные меры были предприняты по отношению к играм Redneck Rampage и Kingpin под тем предлогом, что в них содержались грубая речь и множество кровавых сцен.

В прошлом году правительство Австралии поспешало распространению игры Grand Theft Auto 3 из-за сцен насилия и жестокости, в том числе по отношению к пожилым людям и бездомным. Издатель игры компания Take-Two Interactive Software были





вынуждена заказать у разработчиков специальную версию этой игры для Австралии.

Компани Microsoft пришлось отложить выпуск новой версии своего летнего симулятора после событий 11 сентября 2001 года. В мировой прессе не раз звучало предположение, что террористы использовали Microsoft Flight Simulator для отработки своих действий, так как эта игра отличается высочайшим уровнем реализма и позволяет совершать полеты над Нью-Йорком и другими местами в Соединенных Штатах. Однако доказательства о связи терактов с компьютерной игрой получено не было.

Наконец, наш отечественный опыт. Совсем недавно в одной из популярных украинских газет была опубликована статья о 18-летнем маньяке, который в городе Черновцы напал на людей, следуя правилам своей любимой компьютерной игры.

Все эти истории красноречиво свидетельствуют о том, что корень чудовищных преступлений, которые совершают подростки, кроется в компьютерных играх, Internet, киноиндустрии, телевидении и... разумеется, в рок-музыке! Без их пагубного влияния у детей даже мысли бы не возникло брать в руки оружие и поступать жестоко. Это же так очевидно — стоит ли обсуждать эту тему?

Человеку вообще свойственно находить источник своих проблем быстро и как можно дальше от себя. Но здесь мы имеем дело со слишком важным вопросом, касающимся детей, чтобы давать скоропалительные оценки, основываясь лишь на газетных сенсациях. Компьютерные игры сегодня очень популярны, и они могут самым различным образом сказаться на развитии подрастающего поколения, поэтому непредвзятое отношение к ним очень важно. И, безусловно, современные игры, равно



МНЕНИЕ ПСИХОЛОГОВ

Совместное заявление о влиянии на детей насилия и жестокости в компьютерных играх (Саммит Конгресса США по вопросам здравоохранения, 26 июля 2000 года)

В индустрии развлечений бытует мнение, что, первое: насилие и жестокость в играх не представляют опасности, так как не существует ни одного научного труда, выявляющего их связь с агрессивным поведением детей; и второе: молодые люди осознают, что телевидение, игры и видеоигры являются всего лишь фикцией.

К сожалению, оба этих мнения неверны. К настоящему моменту более 1000 исследований, проведенных ведущими институтами и специалистами в области психиатрии, собрали неоспоримые свидетельства тому, что причинно-следственная связь между насилием на экране и агрессивным поведением определенной группы детей существует.

Заключение сообщества врачей, полученное в результате более чем 30-летнего научного поиска, состоит в том, что просмотр сцен насилия может привести к развитию агрессивных чувств, реакций и поведения детей. Более того, продолжительное наблюдение жестоких сцен ведет к тому, что человек становится бесчувственным по отношению к насилию в реальной жизни.

Мы ни в коем случае не хотим сказать, что эти факторы являются единственными или самыми важными, что способствуют агрессивным и антисоциальным настроениям молодежи. Распад семей, влияние сверстников, доступность огнестрельного оружия и многие другие факторы также вносят вклад в эту проблему.

Продолжительность, сила и степень влияния насилия и жестокости в играх на детей могут варьироваться от индивидуума к индивидууму, однако в целом негативные последствия можно выявить и охарактеризовать достаточно четко.

Дети, которые часто сталкиваются с жестокостью в играх, с большой долей вероятности будут рассматривать насилие как эффективный способ решения конфликтов, а агрессивное поведение считать приемлемым.

Просмотр сцен насилия ведет к снижению эмоциональной чувствительности к жестокости вообще, вследствие чего уменьшается вероятность того, что будет оказана помощь и пострадавшим в реальных ситуациях.

Насилие в играх усиливает восприятие мира как места, где царит зло и жестокость. Кроме того, усиливается страх стать жертвой насилия и в результате утверждается психология самозащиты и недоверия к окружающим.

Просмотр сцен насилия может вести к насилию в реальной жизни. Дети, которые сталкиваются с жестокими компьютерными играми, имеют большую предрасположенность к насильственным и жестоким действиям, чем те, которые не имеют доступа к ним.

Подписано главами Американской академии педиатрии, Американской ассоциации психологов, Американской академии детской и подростковой психиатрии и Американской медицинской ассоциации.

как видеофильмы и телепрограммы, требуют самого пристального внимания со стороны родителей.

Проблема влияния жестокости и насилия в играх на развитие личностных качеств и психическое здоровье детей действительно существует. В этом можно убедиться, прочитав совместное заявление ведущих психологов Америки, выдержки из которого приведены отдельно. Важно отметить, что компьютерные игры в этом докладе не рассматриваются в отрыве от других средств аудиовизуальной информации. И тому есть причины: по статистике в

1995–1997 годах межличностное насилие и жестокость присутствовали в 61% американских телепрограмм, причем в детских передачах – даже в большей мере. 100% всех анимационных фильмов, выпущенных в США начиная с 1937 года, содержат сцены жестокости и насилия.

Знакомясь практически со всеми играми, которые появляются на нашем рынке, мы (то есть редакция «Домашнего ПК») можем только подтвердить, что дети имеют гораздо больше шансов столкнуться с насилием и жестокостью в кино и на телевидении, чем в компьютерных играх. Лично я был гораздо сильнее впечатлен сценами насилия в фильмах из



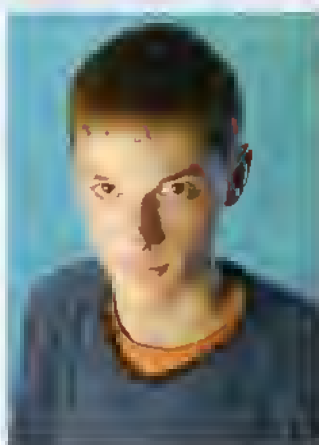
МНЕНИЕ ФАНАТОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Александр Кохановский (X-ZeroGravity), капитан команды eXtremely Bad Team по Counter-Strike

На мой взгляд, компьютерный спорт дает потрясающую возможность подросткам добиться успеха, получить уверенность в себе. Здесь нет весовых, возрастных категорий. Здесь не нужно обладать выдающимися физическими данными, чтобы побеждать. Это единственный спорт, в котором могут состязаться на равных со всеми даже инвалиды. Кроме того, Counter-Strike – чисто командная игра, и она учит общаться и взаимодействовать с другими людьми.

В Counter-Strike, конечно же, есть насилие: вся игра построена на применении огнестрельного и холодного оружия. Но сказать, что это как-то негативно сказывается на игроках, я не могу. Проводя много времени в компании заядлых геймеров, я не встречал людей, которые бы после годов увлечения компьютерными играми стали бы более жестокими или раздражительными. По моему личному опыту Counter-Strike, скорее, подавляет агрессивность, чем порождает ее: во время тренировок я полностью сосредоточиваюсь и в общем-то даже не остается места излишним эмоциям. Ведь здесь нужны предельная концентрация и ясная голова, чтобы перехитрить, переиграть противника.

Профессиональный компьютерный спорт вырабатывает новое отношение к играм. Просто невозможно думать о том, «как приятно превратить противника в грудку мяса» или о чем-то подобном. Ведь смысл здесь совсем в дру-



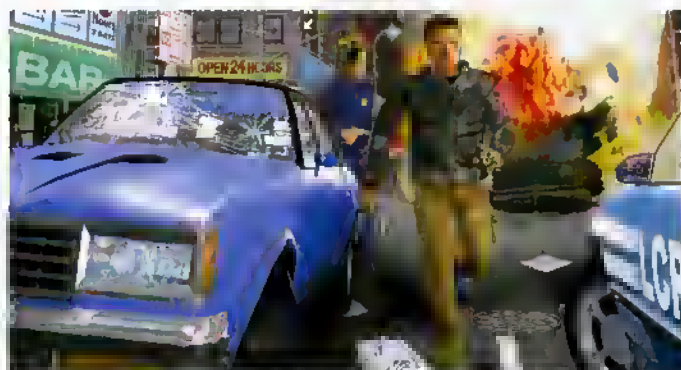
гом: в скорости реакции, сообразительности, выдержке, целеустремленности. И сами игры становятся средством достижения жизненно важных целей: с их помощью самые молодые люди имеют возможность добиться материального успеха. Выиграв чемпионат Украины, мы смогли побывать в Корею на всемирной олимпиаде по компьютерным видам спорта, World Cyber Games, организованной Samsung. Получить значительное вознаграждение, представлять свою страну на мировой арене и познакомиться с совершенно другой культурой – все это стало возможным в моей жизни всего после года игры в Counter-Strike. Поэтому я уверен, что родителям не придется беспокоиться по поводу того, что их дети пропадают в компьютерных клубах, если профессиональный киберспорт получит дальнейшее развитие в нашей стране.

серии «Один дома», чем в какой-либо игре, которую мне довелось видеть. Ведь в этом сериале за самыми изощренными издевательскими стоял маленький мальчик, очевидно, насмотревшийся голливудских мультфильмов. Если вернуться к бойс в бразильском кинотеатре, о которой было рассказано выше, те, кто видел «Бойцовский клуб» и играл в Duke Nukem 3D, без труда смогут определить истинную причину этой трагедии.

Конечно, компьютерные игры оказывают более сильное влияние на зрителя, так как они вовлекают его в действие, и игрок невольно отождествляет себя с главным героем. Но если допустить, что компьютерные игры чрезмерно влияют на психику, тогда непонятно, почему из миллионов людей, игравших в DOOM, Quake, Duke Nukem 3D (эти игры стали

классическими) маньяками стали буквально единицы. И как объяснить статистические данные по самой компьютеризированной стране – США, собранные за последние десять лет?

В этот период игровая индустрия пережила феноменальный взлет, достигнув годового оборота в 10 млрд. долл. в год – больше, чем у киноиндустрии. Около 145 миллионов человек – 60% американцев – играли в видеоигры, в том числе компьютерные. Причем 50% старшеклассников из всех игровых жанров отдавали предпочтение first person shooter, где необходимо действовать от первого лица с применением оружия. Развитие графических технологий и стремительный рост вычислительной мощности компьютеров позволили разработчикам поднимать реализм игр на небывалую высоту. Вместе с тем за последние



10 лет в США отмечается устойчивое снижение уровня преступности. Начиная с 1992 года количество преступлений, связанных с жестокостью и насилием, уменьшается ежегодно. И среди молодежи оно снизилось на 45% за последние 5 лет. 94% всех кровавых боев были устроены взрослыми людьми. А из сотни массовых убийств, которые произошли в США за последние 50 лет, только семеро маньяков имели пристрастие к компьютерным играм.

Компьютерные игры не так уж страшны, как их «малюют» падающие на сенсацию масс-медиа. 90% самых продаваемых игр 2001 года

Мой сын — тинейджер, и он играет довольно много. Единственная причина, почему я не возбраняю ему заниматься этим, заключается в том, что он способен отличить фикцию от реальности. Я и моя жена воспитали его так, и мы убедились в том, что он осознает это. Если в нем проявятся симптомы, свидетельствующие о недостатке этого понимания, мы немедленно остановим его и не позволим более играть, пока все не вернется в норму.

«Проблемы» с насилием и жестокостью в играх сегодня не связаны с тем, что происходит на экране. Проблемы — в родителях, которые не дают детям должного воспитания,

чтобы те понимали разницу между стрельбой по пикселям и стрельбой по живым людям. Родители обязаны обращать самое пристальное внимание на те вещи, к которым имеют доступ их дети, особенно когда речь идет об играх для взрослых. Если они дают 13-летнему ребенку игру с пометкой «17 лет и старше», тогда они должны смотреть зорче ястреба, чтобы оградить ребенка от этой игры немедленно, если они увидят какое-либо негативное влияние. Если они не хотят брать на себя подобную ответственность, тогда им не стоит позволять ребенку играть в эти игры, пока ему не исполнится 17 лет.

Один важный момент, который всем необходимо понять об игро-

вом бизнесе. Мы не создаем программы-воспитатели, на попечение которых вы можете оставить ваших детей. Мы разрабатываем игры. Причем в основном для людей старше 17 лет. Если родители решают использовать одну из этих игр в качестве няньки для ребенка младше 17 лет, значит, они применяют ее не для тех целей, для которых она создавалась. И тогда ответственность за возможные негативные последствия лежит исключительно на них.



Ли Джексон, компания 3D Realms



подходят для детей в возрасте от 6 лет. И даже игры, предназначенные для совершеннолетних, как правило, подаются насилием и жестокостью в некой гипертрофированной, «мультяшной» форме. Подавляющее большинство игр проводят четкую линию: главный герой на стороне добра, наказания достойны лишь «плохие ребята» или злобные монстры, а случайное или намеренное убийство невинных людей приводит к наказанию. Практически во всех играх, начиная с Duke Nukem 3D, предусмотрены специальные режимы, позволяющие отключить или свести к минимуму жестокость или «взрослые» сцены.

Конечно, некоторые игры, ориентированные на взрослую аудиторию, содержат слишком откровенные сцены или позволяют игроку выступать на стороне зла. Soldier of Fortune дает возможность установить разные уровни реалистичности, на одном из которых можно видеть не только кровь, но и вывалившиеся кишки,

что весьма неприятно. Еще более отвратительно, на мой взгляд, когда сама идея игры состоит в совершении преступлений, как в гонках Carnageddon. Вряд ли подойдет детям Grand Theft Auto или Hitman: Codename 47 — зачем им тренироваться воровать машины или профессионально убивать людей? Еще раз оговорился: эти и многие другие игры предназначены исключительно для людей старше 17 лет.

Но даже среди самых «взрослых» игр мы никогда не встречали реалистичных симуляторов маньяков-убийц, подобных той, о которой рассказывалось в статье о «черновозиком маньяке» (где «некто ходит по ночному городу и ударяет людей ножом в спину»). Впрочем, если вернуться к этой истории, то, судя по рассказам самого преступника и его родителей, компьютер не был главным «вдохновителем» подобных действий. Проблема заключалась в психическом состоянии молодого человека, оценку которому даст судебно-медицинская экс-

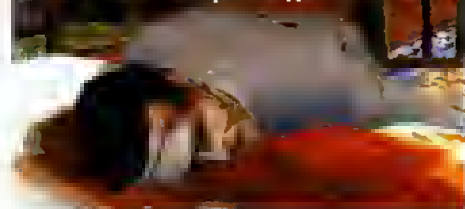
пертиза. Эта и многие другие истории лишь подтверждают принцип: компьютерные игры не воспитывают маньяков или психопатов. Наоборот, люди с определенными психическими отклонениями могут увлечься играми, что содержит элементы насилия и жестокости. И винить здесь в чем-то разработчиков нет смысла — не станут же они делать неинтересные игры, только потому что один из миллиона игроков решит перенести их сюжет в реальность. Как выразился федеральный судья, отклонивший тот самый иск на 33 млн. долл., о котором шла речь в начале статьи, создатели видеониг не могут предусмотреть того, что 14-летний парень, который сыграет в их игру, зайдет в гости к другу, украдет оружие и на следующий день расстреляет своих одноклассников по према модитны.

Таким образом, проблема жестокости и насилия в играх — это на самом деле проблема их адекватного восприятия игроком. На реальном примере капитана команды «чемпиона Украины по Counter-Strike (смотрите соответствующий раздел) видно, что игры могут рассматриваться и как спорт, и как средство развития положительных качеств человека. Примеры применения специ-

ально разработанных компьютерных игр в образовании, в том числе и детском, только подтверждают это.

В какие игры играют дети, как они их воспринимают, и к каким вещам из мира взрослых они имеют доступ — это проблема прежде всего родителей. Если они не «фильтруют» тот медиа-контент, с которым сталкивается их ребенок, то даже самые жестокие игры — ничто по сравнению с теми фильмами, журналами, компакт-дисками и Web-сайтами, которые доступны повсеместно. Ответственность за воспитание подрастающего поколения не может нести индустрия развлечений. Эту мысль как нельзя лучше выразил Ли Джексон, один из главных разработчиков Duke Nukem 3D и Duke Nukem Forever, и именно его хотелось бы подытожить данный материал.

Web-сайт www.vote.com провел голосование по поводу насилия в компьютерных играх. Варивнты ответов были следующими: «Эти жестокие игры превращают наших детей в убийц» и «Детям нужно лучшее воспитание, а не меньшее количество игр». Второй вариант избрали 58% из 46612 респондентов.



Nokia 5210

Младшая модель в «преджестивенской» серии мобильных телефонов Nokia предназначена для любителей активного отдыха. Именно на них рассчитан пыле- и влагозащитный, устойчивый к царапинам и легким ударам корпус с несъемными вставками из резины. По сути, он является футляром, состоящим из верхней и нижней половинок. Такая конструкция сочетает защиту от брызг и пыли с возможностью замены корпуса и полного изменения внешнего вида аппарата. Наконец, в Nokia 5210 реализованы такие «спортивные» функции, как встроенный секундомер, таймер обратного отсчета и даже термометр.

В «табелки о рангах» моделей Nokia новинка занимает промежуточное положение между телефоном начального уровня Nokia 3330

и бизнес-аппаратами «шеститысячной» серии. В ней даже опытный пользователь найдет все, что ему нужно: встроенную телефонную книгу на 250 номеров, календарь-органайзер, часы, будильник, голосовой набор, автодозвон (до 10 попыток повторного набора). В телефоне имеется инфракрасный порт, и это отнюдь не излишество: «паторой элемент» экипировки «цифрового туриста» — конечно же, карманный компьютер, под завязку забитый картами местности. Естественно, возможность взаимодействия между этими устройствами можно только приветствовать.

Наряду с такими серьезными вещами присутствуют и «молодежные» функции, ставшие уже обычными в телефонах Nokia, — SMS-чат, пересылка пиктограмм, мелодий и логотипов. В итоге вырисовывается весь-



Цена — около 300 евро
Продукт предоставлен
представительством Nokia
в Украине:
тел. (044) 490-1226

88/100

- Пыле- и влагозащитный корпус
- Хорошее качество связи
- Богатый набор функций
- Небольшие габариты и масса
- Удобное и понятное меню
- Слишком тугой ход некоторых клавиш

ма четкий «портрет» владельца этого телефона — молодой, энергичный человек, просвещенный в области технологических новинок, любитель активного отдыха. Думаем, что и среди наших соотечественников таких найдется немало.

Безусловно, мобильный телефон среднего класса Siemens C45 стал одним из хитов уходящего года. Забегая вперед, заметим, что пришедшая ему на смену модель C45 вполне может повторить этот успех.

Новинка стала меньше и легче, обзавелась внутренней антенной и сменными цветными вставками на передней панели. Изменилась и фор-

ма корпуса — он стал более изящным и удобнее лежит в руке.

Меню C45 переработано и оформлено в том же стиле, что у бизнес-аппарата S45. Но самыми интересными являются, конечно, новые функции. Записи в телефонной книге (память аппарата рассчитана на 50 обычных записей и 10 «защищенных») можно сортировать по группам (важные лица, семья, сотрудники и т.д.). Это позволяет не только присваивать группе отдельную мелодию вызова, но и отправлять SMS одновременно всем ее членам.

Дневник в C45 функциональнее, чем в обычных телефонах, — он позволяет программировать события различных типов, в том числе и повторяющиеся, гибко настраивать параметры напоминания. Немало внимания уделено и работе с SMS: увеличена емкость памяти сообщений, есть поддержка стандарта EMS, что позволяет пересылать картин-

ки и звуки. Все три игры, предлагаемые владельцу, довольно интересны, причем одна из них — BattleMail — многопользовательская. Отдельно стоит отметить справочный раздел меню, позволяющий буквально на ходу решить вопросы, связанные с использованием телефона.

Из недостатков C45 можно отметить не совсем удачную конструкцию управляющих клавиш. Форма и размер находящихся кнопок не всегда позволяют с первого раза нажать их в нужном направлении. Не исправлена также система обозначения мелодий — они так и остались с номерами вместо имен, что несколько затрудняет их поиск и выбор.

В общем, телефон получился очень удачным. Осталось разве что пожелать скорейшего появления в аппаратах такого класса ионнолитиевых аккумуляторов.



- Множество полезных функций
- Хорошее качество связи
- Компактный размер
- Симпатичный дизайн
- Неудачная конструкция управляющих клавиш
- LiMn-батарея в комплекте

Цена — \$140
Продукт предоставлен
представительством
Siemens в Украине,
www.my-siemens.com

90/100

Siemens C45

Alcatel OneTouch 311

Среди покупателей мобильных телефонов сегодня значительную часть составляет молодежь. Именно поэтому очень многие новинки рассчитаны именно на таких пользователей. Не стали исключением и модели от Alcatel, с младшей из которых мы вас сегодня и познакомим.

Как должен внешне выглядеть молодежный телефон? Несомненно, он просто обязан отличаться от других. Поэтому, как и большинство аналогичных аппаратов, Alcatel OneTouch 311 выполнен в экстрагантном стиле, со сменными цветными накладками на корпус и с внутренней антенной. По сравнению с предыдущей моделью, OneTouch 301, новый телефон стал немного компактнее, обзавелся пластмассовой клавиатурой и менее выступающей над лицевой панелью (но такой же удобной) кнопкой-джойстиком.

Функциональные усовершенствования, в основном, также выразились в добавлении популярных среди молодежи функций – поддержки формата сообщений EMS, позволяющего пересылать по SMS картинки и мелодии звонка. Экран OneTouch 311 можно разнообразить графическими заставками. Есть и более серьезные новшества, которых не хватало в модели-предшественнице, – возможность организации записей на SIM-карте в своеобразную телефонную книгу, где на каждого абонента отводится по 3 ячейки для хранения номера домашнего, рабочего и мобильного телефона, а также список напоминаний. Команда переключения режима работы виброзвонка вынесена непосредственно в главное меню, что упрощает доступ к этой часто используемой функции.

Качество связи, как и ожидалось, замечательное. OneTouch 311 проде-



Цена – \$120

Продукт предоставлен
представительством Alcatel
в Украине: (044) 461-9966

87/100

- ⊕ Отличное качество связи
- ⊕ Надежная конструкция антенны
- ⊕ Удобство использования
- ⊕ Компактность и оригинальный дизайн
- ⊖ Неудачная подборка мелодий

монстрировал отличную чувствительность. В отношении удобства использования новичок также на высоте. Немного огорчают лишь не самые приятные мелодии, хотя возможность запрограммировать собственные полностью компенсирует этот недостаток.

Будьте впереди

компьютеры
ноутбуки
периферия

Продажа в кредит
при содействии
АКБ "Правекс-Банк"



Все компьютеры собираются
на базе высококачественных
материнских плат Micro-Star
и корпусов Avance Technologies



MSI

AVANCE

Сертификат производства
N UA1.010.14965-01



Киев, ул. Верхний Вал, 72 офис 23 • /044/ 463-5997, 463-5998 • <http://www.spin-w.com> • office@spin-w.com

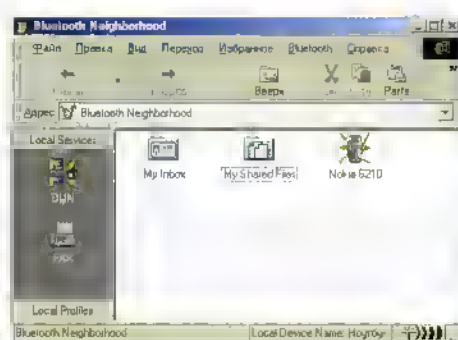
Bluetooth: будущее уже здесь!

Роман Хархалис

О том, что в ближайшие годы нас ждет революция в области взаимодействия цифровых устройств, вы, вероятно, слышали. Технология Bluetooth, о которой наш журнал уже рассказывал, считается одной из самых перспективных в этом направлении. Но одно дело говорить о технологии в будущем времени и сослагательном наклонении, а другое – ощутить в своих руках вес настоящей, работающей «железки». Как раз этими впечатлениями мы и хотим с вами поделиться.

Для начала – краткая информация для наших новых читателей о том, что же собственно представляет собой Bluetooth. Это стандарт передачи данных по радиоканалу в частотном диапазоне 2,4 GHz на коротких расстояниях. Главная задача, решить которую призван Bluetooth, – объединение множества цифровых устройств, оснащенных соответствующими адаптерами, в единую сеть для взаимного обмена данными, управления, выполнения функций, требующих работы целого комплекса устройств, – и все это без соединительных кабелей и даже без необходимости располагать связываемые аппараты в пределах прямой видимости.

Первый «кирпичик» великопного цифрового мира XXI века, который мы держим в руках, – набор для сопряжения мобильного телефона Nokia 6210 с компьютером. Он носит название Nokia Connectivity Pack и состоит из монолитного аккумулятора для телефона, внутри которого встроен адаптер Bluetooth, контроллера в виде карты Compact Flash, предназначенного для установки в компьютер, переходника, позволяющего вставлять контроллер в слот PC Card, и диска с программой. Примечательно, что контроллер



«Центр управления полетом» – окно Bluetooth Neighborhood. Лучи вокруг пиктограмм указывают, что Nokia 6210 обнаружен, связь установлена

может обслуживать множество периферийных Bluetooth-устройств, так что с покупкой новых (скажем, PDA или цифровой камеры) их можно будет сразу же связывать с ПК.

Разумеется, логичнее всего соединить беспроводной связью мобильный телефон и мобиль-

единением. Компьютер запомнит его и в дальнейшем будет опознавать телефон сам, но если не пользоваться Bluetooth-связью довольно долго (по умолчанию – больше семи дней), он «забудет» пароль, и его придется вводить снова. Так работает система защиты, предотвращающая «теневое» подключение новых устройств, которые вполне могут оказаться не вашими. Шпионаж, по крайней мере простыми средствами, в Bluetooth не пройдет!

Итак, устанавливаем «спецбатарею» в телефон и включаем его. Больше с аппаратом ничего делать не нужно – он уже готов к работе через Bluetooth. Такая простота заслуживает всяческих похвал, в особенности если учесть, что подготовка «компьютерной» части комплекта выполняется намного сложнее.

Для начала, согласно требованиям руководства по установке, инсталлируем ПО – пакет управляющих программ Digianswer Bluetooth Software Suite, набор



Nokia
Connectivity
Pack



Ноутбук Hewlett-Packard OmniBook XE3



Телефон
Nokia 6210

утилит для «дистанционной» работы с телефоном Nokia PC Suite 4.0 и программу Modem Setup для подключения Nokia 6210 в качестве модема. По окончании собираем воедино карту контроллера и переходник (в нашем ноутбуке имелись слоты PC Card, которыми мы и воспользовались), вставляем в соответствующий разъем портативного ПК, дожидаясь автоматического опознавания нового устройства и перезагружаем Windows.

Что изменилось в системе после этих операций? На Рабочем столе появился значок *Nokia 6210*. Перед первым сеансом связи система запросит код Bluetooth Passkey. После этого появляется возможность синхронизировать данные организера и адресной книги, а также редактировать настройки телефона и содержимое его памяти приложениями из состава Nokia PC Suite. С помощью утилиты Modem Setup можно установить Nokia 6210 в качестве GSM-модема, а затем создать соединение удаленного доступа (и Windows также именуют *Dial-Up Networking* – разработчикам ПО для Bluetooth нельзя было допускать такого совпадения названий) к Internet-провайдеру.

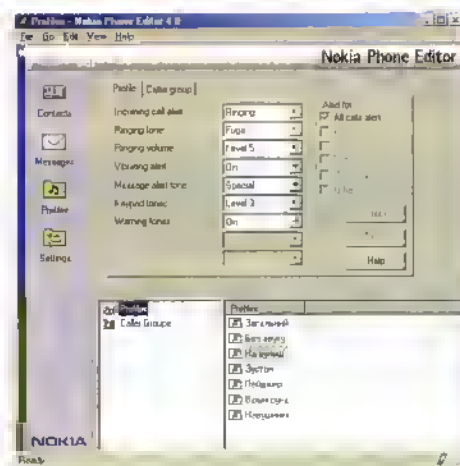
Bluetooth-соединение показало себя с наилучшей стороны. Связь, как и было обещано, устойчива при удалении телефона от ноутбука на расстояние до 10 м. Если убрать аппарат в карман, портфель, ящик стола – сигнал не теряется. Те, кто носит с собой более одного цифрового устройства, до сих пор могли только мечтать о таком удобстве. Единственное, что немного смущает, – это то, что настройка и начало работы с Bluetooth оказались не такими интуитивно понятными, как мы ожидали. О полностью автоматическом соединении, в котором пользователь не участвует, речь не идет – нужно как минимум каждый раз выполнять *Device Discovery* и устанавливать соединение *Dial-Up Networking* вручную. Прежде чем приступить к установке, неплохо бы войти в курс дела. Для этого нужно спланировать руководство, и

перетащить пиктограмму *DUN* на значок *Nokia 6210*. Перед первым сеансом связи система запросит код Bluetooth Passkey. После этого появляется возможность синхронизировать данные организера и адресной книги, а также редактировать настройки телефона и содержимое его памяти приложениями из состава Nokia PC Suite. С помощью утилиты Modem Setup можно установить Nokia 6210 в качестве GSM-модема, а затем создать соединение удаленного доступа (и Windows также именуют *Dial-Up Networking* – разработчикам ПО для Bluetooth нельзя было допускать такого совпадения названий) к Internet-провайдеру.

Bluetooth-соединение показало себя с наилучшей стороны. Связь, как и было обещано, устойчива при удалении телефона от ноутбука на расстояние до 10 м. Если убрать аппарат в карман, портфель, ящик стола – сигнал не теряется. Те, кто носит с собой более одного цифрового устройства, до сих пор могли только мечтать о таком удобстве.

Единственное, что немного смущает, – это то, что настройка и начало работы с Bluetooth оказались не такими интуитивно понятными, как мы ожидали. О полностью автоматическом соединении, в котором пользователь не участвует, речь не идет – нужно как минимум каждый раз выполнять *Device Discovery* и устанавливать соединение *Dial-Up Networking* вручную. Прежде чем приступить к установке, неплохо бы войти в курс дела. Для этого нужно спланировать руководство, и

Все настройки – как на ладони. Конечно, их можно изменять и через меню телефона, но, к примеру, профиль вызова, состоящий из множества опций, лучше просматривать так



его-то в комплекте Nokia Connectivity Pack нет. Вся информация, необходимая для работы, конечно, имеется, но она разбросана по нескольким документам – крайне лаконичной брошюре с указаниями по установке, различным электронным документам, системе интерактивной помощи... Немного было бы проще все это воедино и представить в печатной инструкции. Будем надеяться, что вскорости такая появится.

Общие впечатления, оставшиеся у нас после знакомства с

Bluetooth, положительные, а набор для связи с ПК кажется весьма полезной вещью. Кстати, в ассортименте аксессуаров Nokia значится еще и гарнитура hands-free с Bluetooth-соединением. Представляете, насколько она удобнее обычной?

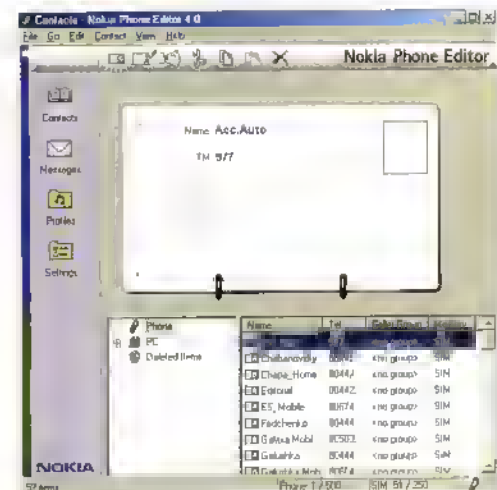
Nokia Connectivity Pack и телефон Nokia 6210 предоставлены представительством Nokia в Украине:

тел. (044) 490-3723.

Цена в Киеве – \$200.

Ноутбук Hewlett-Packard OmniBook

XE3 предоставлен компанией DataLux: тел. (044) 249-6303



Заполнение и редактирование адресной книги удобнее выполнять с компьютера. С Bluetooth это можно сделать, не доставая телефон из кармана



www.alsita.kiev.ua
E-mail: tm1000@alsita.kiev.ua
244-6131, 216-1171, 246-9736
Киев, ул. Артема, 26

КОМПЬЮТЕРЫ
“AC” (Alsita Computer)

это Ваш доброжелательный и надежный друг в работе, учебе и отдыхе. Кроме того, в наших магазинах Вы найдете все, что Вам нужно: комплектующие, мониторы, принтеры, факс-модемы, расходные материалы для принтеров, сканеры, факсы, лицензионное ПО (игры, программы), аксессуары и многое другое. Заправляем и восстанавливаем картриджи.

Предъявив объявление, Вы получите **скидку 3-10%**

Бесплатные консультации
Гарантия до 3-х лет
Послегарантийное обслуживание

Мы ждем Вас

Магазины
1000
КОМПЬЮТЕРНЫХ
МЕЛОЧЕЙ

Кременчук, 27а, тел.: 224-4140
 Артема, 26, тел. 246-9736, 246-8604

Software: НОВИНКИ МЕСЯЦА

Сергей Светличный

AUDIOGRABBER 1.81 BUILD 2

Shareware

Разработчик Jackie Franck

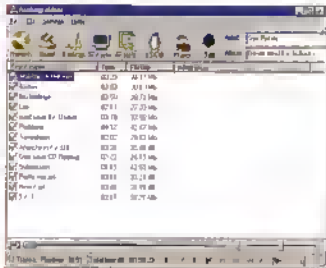
Web-сайт www.audiograbber.com-us.net

Размер загружаемого файла 1,4 MB

URL www.dezines.com/audio/agfreesetup.exe

Программа для записи цифровой музыки с Audio CD (или с линейного входа аудиокарты). Основным достоинством является «прямая» запись с привода CD-ROM (не через звуковую карту), что позволяет избежать возможных искажений. AudioGrabber может проверить сделанные копии на предмет «аутентичности» оригиналу.

Помеются некоторые функции редактирования — AudioGrabber умеет выполнять нормализацию и удаляет «тишину» в начале и в конце трека.



CLONECD 3.3.4.1

Freeware

Разработчик Elaborate Bytes

Web-сайт www.elby.de/CloneCD/english

Размер загружаемого файла 2,84 MB

URL www.brennmeister.de/tiles/clonecd/SetupCloneCD.exe

Одна из лучших утилит для копирования компакт-дисков. Благодаря записи в Raw-режиме CloneCD позволяет делать точные копии дисков. В данной версии добавлена поддержка нового привода от Mitsumi, а также исправлены некоторые ошибки, возникавшие при работе в Windows NT/2000/XP.

ADOBE ACROBAT READER 5.0.5

Freeware

Разработчик Adobe Systems

Web-сайт www.adobe.com/products/acrobat/readstepmain.html

Размер загружаемого файла 8,6 MB

URL www.adobe.com/products/acrobat/readstep.html

Новая версия чрезвычайно популярной утилиты для просмотра документов в формате PDF. Разработчиками обещано множество усовершенствований по сравнению с предыдущей версией, включая такие, как динамическая генерация гиперссылок, улучшенный доступ к онлайн-сервисам, поддержка графических файлов формата Adobe Illustrator 9 с использованием прозрачности, лучшее отображение текста на LCD-дисплеях благодаря применению технологии Adobe CoolType и многое другое.

CUSTOMIZER XP V1.6 BETA 3

Shareware

Разработчик Priyo Hutomo

Web-сайт www.tweaknow.com/netopt.html

Размер загружаемого файла 1,4 MB

Утилита для оптимизации ОС Windows 2000/XP. Обладает удобным графическим интерфейсом, выполненным в стиле Microsoft Outlook. С ее помощью можно отрегулировать многие скрытые параметры системы, произвести настройку соединения с Internet, оптимизацию использования оперативной памяти, очистку жесткого диска от ненужных файлов, а также изменить внешний вид системы.

FLASHGET V1.00

Adware

Разработчик Amazesoft

Web-сайт www.amazesoft.com

Размер загружаемого файла 1,4 MB

URL www.flashlocator.com/4gf10.exe

Очень неплохой download manager. Позволяет значительно (порой в несколько раз) повысить скорость загрузки за счет разделения файла на несколько частей и одновременной их загрузки. Кроме того, FlashGet может похвастаться удобным менеджером загруженных файлов. Естественно, поддерживается загрузка по расписанию, автоматическое подключение к провайдеру в случае разрыва соединения, интеграция с популярными браузерами, поиск зеркал и многие другие функции.



Мы продолжаем нашу рубрику, в которой рассказываем о вышедших за последний месяц обновлениях программного обеспечения. Для большинства программ указаны прямые адреса для загрузки из Internet, но в некоторых случаях их нет в силу ряда причин (разработчик требует регистрации, отсутствует прямая ссылка и т. д.). Кроме того, часть программ можно найти на прилагающемся и журналу днсе (они отмечены специальным значком).

DIVXG400 V2.6

Freeware

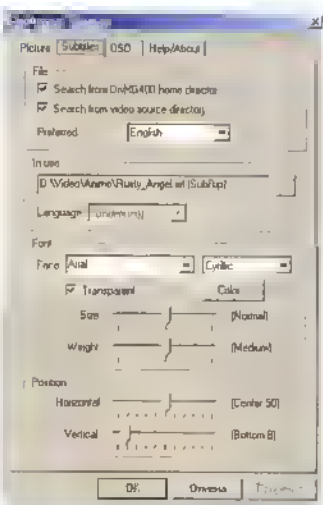
Разработчик PRR

Web-сайт www.tac.ee/~pr/videoutils/divxg400.html

Размер загружаемого файла 190 KB

URL www.tac.ee/~pr/videoutils/DivXG400.2_6.zip

DivXG400 — это фильтр DirectShow, добавляющий ряд очень полезных функций любому медиа-плееру (использующему DirectShow, естественно) при воспроизведении фильмов в формате DivX. Из наиболее важных — поддержка внешних субтитров (около десяти различных форматов), а также «насыщенное» применение оверлея плеером, если ширина изображения не кратна 32 (например, 720 x XXX), — на видеокарты с чипсетами производства Matrox и NVidia в таком случае оверлей не используется, из-за чего клип может воспроизводиться рывками. Кроме того, DivXG400 позволяет выполнять коррекцию изображения (Pan & Scan, исправление пропорций кадра и др.).



OPENOFFICE.ORG BUILD 641

Freeware

Разработчик

OpenOffice.org community

Web-сайт www.openoffice.org

Размер загружаемого

файла 48 MB

URL st1.mirror.openoffice.org/641b/install641_win32intel.zip

Бесплатный офисный пакет, распространяемый по двухлицензионной схеме – LGPL (GNU Lesser General Public License) и SISSL (Sun Industry Standards Source License). Основные компоненты пакета: текстовый процессор, редактор электронных таблиц, презентаций, программа для работы с векторной графикой, редактор математических формул.

RIVATUNER 2.0 RC 8.2

Freeware

Разработчик

Alex Unwinder

Web-сайт www.guru3d.com/rivaltuner

Размер загружаемого

файла 542 KB

Мощная утилита для настройки всех видеокарт, основанных на чипсетах от NVIDIA. RivaTuner позволяет изменять «недокументированные» параметры драйверов видеокарт – Detonator, благодаря чему можно улучшить качество изображения и решить некоторые проблемы с совместимостью. В последней версии добавлена поддержка серверного моста nForce, обновлен FAQ, исправлены найденные ошибки.

OFFICE XP SERVICE PACK 1

Freeware

Разработчик Microsoft

Web-сайт office.microsoft.com/downloads/2002/oxpsp1.aspx

Размер загружаемого

файла 40 MB

URL download.microsoft.com/download/office/standard/sp/oxpsp1/w98nt42ktemp/en-us/oxpsp1a.exe

Первый service pack для Microsoft Office XP (английская версия). По словам разработчиков, значительно повышены стабильность и производительность пакета. В SP-1 включены также и предыдущие обновления.

WINZIP 8.1

Freeware

Разработчик WinZip Computing

Web-сайт www.winzip.com

Размер загружаемого

файла 1,7 MB

Самый популярный архиватор для Windows. Кроме ставшего уже стандартом ZIP, поддерживаются следующие форматы: CAB, TAR, gzip, UUencode, BinHex, MIME. Кроме того, подключив к WinZip сторонние утилиты, можно также добавить поддержку ARJ, LZH и ARC. В последней версии появилась возможность распаковки в ZIP-архив в менеджере нескольких ZIP-архивов в один «прищест», также пользователь теперь выбирает сам, какие именно пункты будут размещены в контекстном меню Проводника (кстати, добавлен новый пункт – печать списка файлов в архиве). Еще одно нововведение: при отправке архива по электронной почте пользователь может из контекстного меню переименовать файл и установить пароль на распаковку архива.



MICROANGELO 5.51

Shareware

Разработчик Impact Software

Web-сайт www.impactsoftware.com/muangelo/muangelo.htm

Размер загружаемого

файла 2,3 MB

URL ukms.tucows.com/files/mike5.exe

Microangelo – одна из лучших программ для редактирования пиктограмм. Позволяет искать, рисовать, редактировать пиктограммы как стандартного размера (32 пиксела), так и увеличенного – 48 пикселов. В последнюю версию включена поддержка «икон» Windows XP, есть возможность создавать прозрачные пиктограммы (до 256 градаций прозрачности), улучшить контроль элементов Рабочего стола, доработана процедура поиска, снято ограничение на количество хранимых в библиотеке пиктограмм. И сделан еще ряд других усовершенствований.

Профессиональное оборудование

TEUXEL

Prestige 782 R/M

цифровой SDDSL модем и маршрутизатор/мост в одном устройстве

- Prestige 782R выполняет функции мостового модема и маршрутизатора, а Prestige 782M – только функции мостового модема
- модем использует технологию ATM поверх SDDSL, что обеспечивает гарантированное качество обслуживания (QoS)
- симметричная скорость передачи от 144 Кбит/с до 2,32 Мбит/с по двухпроводной линии связи
- метод модуляции TC-PAM (Trellis Coded Pulse Amplitude Modulation) обеспечивает работу модема на скорости 144 Кбит/с на расстоянии до 7,5 км (d=0,4)
- поддержка ATM (Multiple protocol over AAL5, PPP over ATM, ATM Forum UNI 3.0/4.0 PVC, 1.610 OAM F4/F5 Loopback)
- поддержка PPP (STAC L2S сжатие данных – до 4:1)
- протоколы маршрутизации (только для Prestige 782R) – RIP-1, RIP-2 и статические маршруты, DHCP сервер и ретранслятор, DNS proxy.

Prestige 681

высокоскоростной SDDSL модем и маршрутизатор в одном устройстве

- Предназначен для высокоскоростного подключения офиса в Internet или объединения локальных сетей
- функционирует как клиент концентратора
- Prestige 680, так и автономно для соединения
- точка – точка (для Prestige 681)
- симметричная скорость передачи в диапазоне от 144 Кбит/с до 2,32 Мбит/с; расстояние около 2,3 км (2,3 Мбит/с) или 5 км (144 Кбит/с)
- автоматический 10/100 Мбит Ethernet порт;
- поддерживает протоколы PPP, Frame Relay, режим моста и IP маршрутизации;
- встроенный DHCP сервер;
- встроенный мостовой экран для защиты информации и локальной сети;
- возможность местного и дистанционного управления в режимах меню, командной строки и SNMP.

OMNI 56K

Отличный модем для Интернета

- новый ZyXEL чипсет большой степени интеграции MA;
- Omni 56K Plus имеет RS-232 & USB интерфейсы;
- Omni 56K – RS-232 интерфейс, адаптирован к телефонным линиям Украины, обеспечивает надежную связь на скорости 33,6 Kbps (V.34 bis) по обычным телефонным линиям и 56 Kbps (V.90) по цифровым;
- (особенности модема для Украины смотрите на www.vector.kiev.ua);
- система речевой почты поможет не пропустить ни одного важного звонка в ваше отсутствие;
- полная совместимость с любыми фирменными оборудованием – 14400 бит/с (G3 Fax);
- энергонезависимая память (Flash) для загрузки микропрограмм.

Prestige 1600

Масштабируемый универсальный концентратор доступа для ISP, NSP с максимальной скоростью 2 Мб/с

- основной блок Prestige 1600 содержит системный модуль с одним 10/100M Ethernet портом, 32-pin VHDCL портом для Flex WAN интерфейсов (RS-449A/35X/1/IEA-530/RS-232) и один RS-232 консольный порт;
- 3 порта расширения основного блока для NM модулей (16 – портовых ADSL, 8 – портовых SDDSL, 8 – портовых SDSL, 8 – портовых ADSL, коммутаторы 10/100 M Ethernet);
- возможность подключения дополнительных блоков расширения;
- поддержка сетевых протоколов – IP routing, TP RIP-1 RIP-2 support, IP multicast, IP policy routing;
- обеспечение интернет-доступа – PPP, SUA (Single User Account)/NAT (Network Address Translation);
- обеспечение сетевого управления и контроля – удаленная конфигурация и firmware upgrade, CLI (Command Line Interpreter) для расширенных конфигураций, поддержка SNMP, встроенная диагностика, FTP firmware upgrade;
- обеспечение функций безопасности – Packet Filtering, Password Protected System Management Terminal, PAP (Password Authentication Protocol), CHAP (Challenge Handshake Authentication Protocol), Microsoft CHAP.

Утилиты оптимизации Windows

Ростислав Панчук

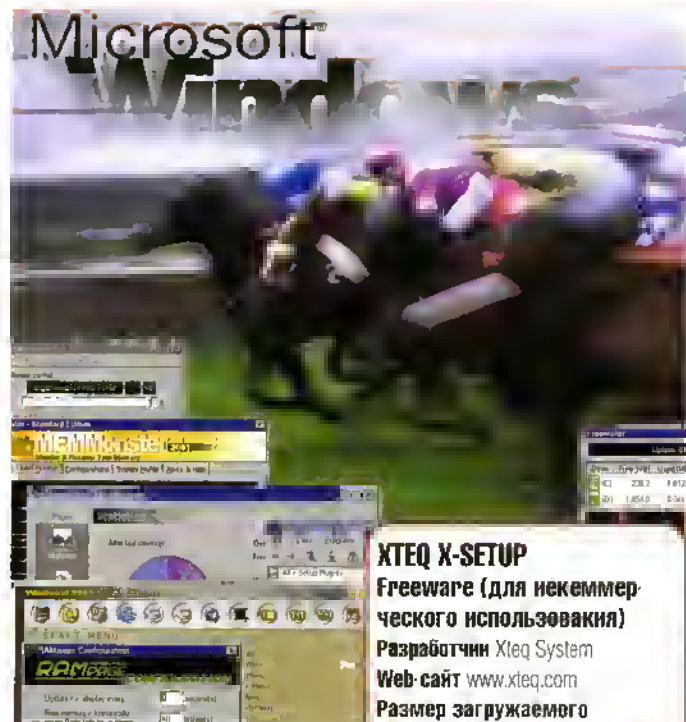
Две настроенная на манснмальные быстродействие ОС Windows двлено не всегда работает тан быстро и зффентивно, нак нам хотелось бы. Однано существует целый нласс программ, ноторые позволяют олтимизировать скрытые ресурсы Windows и реально увеличить пронзводительность снстемы.

Разумеется, наибольший эффект от разгона Windows получится при оптимизации «свежей» версии операционной системы, настроенной на максимальное быстродействие («Домашний ПК», № 10, 2001, «Настройка системы на максимальное быстродействие в играх»). Данная статья рассчитана на пользователей Windows 98SE и Windows Me, но

пользователям Windows XP не стоит огорчаться — все описанные программы прекрасно работают и с их любимой ОС.

ЧАСТЬ I. РАЗГОНЯЕМ WINDOWS Xteq X-Setup

Великолепный образец высококачественного бесплатного программного обеспечения. Судите сами — мощнейший Win-



XTEQ X-SETUP

Freeware (для некоммерческого использования)

Разработчик Xteq System

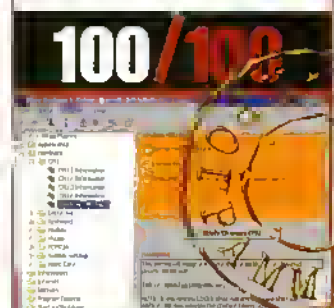
Web-сайт www.xteq.com

Размер загружаемого файла 3,8 MB

URL ucows.mplc.co.uk/files4/xq-xsetup-temp.zip



dows-твикер (более 750 различных функций), причем абсолютно бесплатный! Идеальный вариант для пользователя, не так ли? Все функции в X-Setup, как и в WinBoost, сгруппированы по категориям, что существенно облегчает работу с программой. Впрочем, если вам не нравится ручная настройка, воспользуйтесь специальными мастерами (wizards), которые все



WINBOOST 2001

10-дневная trial-версия, регистрация — \$25

Разработчик Magellass

Web-сайт www.winboost.com

Размер загружаемого файла 1,16 MB

90/100

- Большое количество функций
- Защита Windows от несанкционированных действий пользователей
- Удобный интерфейс
- Условно-бесплатное распространение

Очень приятная программа с удобным интерфейсом. Все функции WinBoost (а их более 350) рассортированы по категориям (Start Menu, Windows Explorer, Accessibility, Desktop, Internet ...), так что работать с программой — сплошное удовольствие. Из особо полезных функций не могу не отметить создание на Рабочем столе ярлыка Hot Restart, благодаря чему время перезагрузки системы уменьшается вдвое; ускорение Главного меню — теперь меню и подменю будут «выскакивать» немедленно, а не через стандартные 400 мс; установка минимального тайм-аута для снятия «зависших» программ; редактирование контекстного меню Windows и многое другое.

Для администраторов здесь настоящий рай — можно запретить все, начиная с информации о системе и завершая скрыванием выбранных логических дисков. Ну а чтобы наиболее умные индивидуумы не изменили выбранные настройки, достаточно установить пароль на запуск WinBoost.

Из забавных функций следует отметить возможность переименования ярлыков в Главном меню (Программы, Избранное, Документы...), изменения логотипа Windows и (ужаснитесь!) даже кнопки Пуск. Вероятно, после таких операций сам Билл Гейтс не узнает свое детище. Но это еще далеко не все! Как бесплатный бонус в разделе Tips & Tricks есть множество советов по дополнительным настройкам операционной системы.

Но все хорошее имеет плохую особенность заканчиваться, и в данном случае через 10 дней счастливой жизни программа поставит пользователя перед дилеммой — регистрация или деинсталляция.



Сейчас можно все взять и ка-а-а-к разогнать!

- Бесплатное распространение
- Огромное количество сервисных функций
- Два варианта оптимизации Windows
- Удобный интерфейс
- Пресбрезвание Windows Media Player в DVD-плеер

сделают за нас. «Финиш» программы является возможностью изменить настройки «железа», т.е. фактически «разогнать» его и реально ускорить быстродействие нашего компьютера. Внимание! Неправильные действия могут привести к нарушению работоспособности Windows и даже к поломке компьютера, о чем грозно предупреждает программа при изменении соответствующих параметров. Владелец DVD-приводов наверняка заинтересует возможность снятия защиты RPC-2 (к сожалению, на нашем тестовом компьютере эта функция почему-то

RAMBOOSTER V.1.6

Freeware

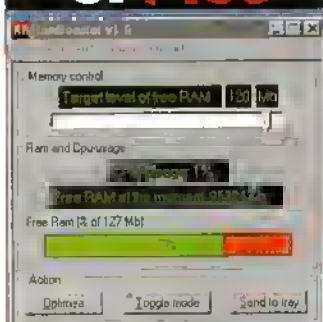
Разработчик J. Pajula

Размер загружаемого

файла 900 KB

Web-сайт www.sci.fy-borg/rambooster

97/100



- Бесплатное распространение
- Автоматическая «Очистка» RAM
- Реальное ускорение работы ПК
- Нет менеджера задач

Главного меню (с кнопкой Пуск, к сожалению, не сложилось), ограничивать доступ к различным апплетам и приложениям, настраивать популярные офисные программы и многое другое.

Подытожив, можно смело сказать, что X-Setup – незаменимая программа в арсенале пользователя.

Разумеется, не стоит останавливаться лишь на WinBoost и X-Setup. Энтузиастам могу порекомендовать TweaktUI (www.tweaktui.com), PCtuner (flyt.perm.ru), WinBooster (www.winbooster.bizland.com), а счастливым пользователям Windows XP – утилиту Customizer XP (www.tweakon.net), позволяющую настроить скрытые функции Windows XP.

Часть II. ОПТИМИЗИРУЕМ RAM

Даже если ресурсы Windows свободны на 99%, все равно оперативная память будет «загружена» на 40–50%. Это объясняется тем, что при работе пользователя с программами они

догружают в оперативную память библиотеки драйверов (файлы *.dll) и создают временные файлы, которые не удаляются из RAM по завершении их работы. Единственный вариант очистить ее от накопившегося в ней «мусора» – использовать специальные программы – оптимизаторы RAM.

RAMBooster v. 1.6

Принцип работы RAMBooster, как и других оптимизаторов

RAM, следующий: программа сканирует оперативную память на наличие «бесхозных» временных файлов и удаляет их; данные, которые принадлежат работающим программам, RAMBooster «отправляет» в swap-файл. В результате показатель свободных ресурсов RAM увеличивается до 85%. Программа очень удобная, и ее использование дает реальный результат – приложения действительно начинают работать намного

RAMPAGE V.1.6

Freeware

Разработчик John Fitzgibbon

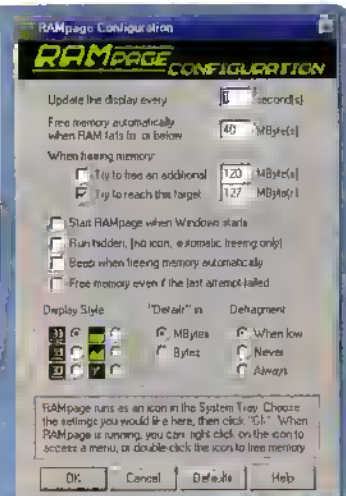
Размер загружаемого

файла 169 KB

Web-сайт www.jfitz.com/rampage

91/100

- Бесплатное распространение
- Небольшой размер загружаемого файла
- Автоматическая «Очистка» RAM
- Дефрагментация RAM
- Иногда ошибается в подсчете свободной RAM



<http://www.vectorukiev.com>

Сертификат соответствия
Україні
МАЛ.О. 1000000-01 от 30.10.07

GVC

GVC SF-1156/R21(RF1)

В упаковке для пользователей Украины!

Новый!

Модем разработан совместно специалистами компаний Вектор и GVC специально для телефонных линий Украины

Модемы SF-1156V/R21L (RF1) имеют следующие улучшенные параметры:

- расширен диапазон изменения уровня выходного сигнала от -4 до -15 dB;
- улучшен блок принятия решения о разрыве связи при ухудшении уровня сигнала со стороны удаленного модема;
- серия микропрограммы предназначена для работы на украинских телефонных линиях связи и полностью соответствует ГОСТ-ам для подключения оборудования в существующую телефонную сеть Украины
- произведены изменения параметров модема для корректного определения сигнала "BUSY" (сигнал ГТС "занято")
- введен режим работы модема по выделенной линии
- введен функция вывода расширенной статистики соединения

Модем Вектор-GVC SF-1156V/R21L (RF1) – ваш лучший и правильный выбор!

Киев "Промрегион" (044) 249-71-29
"Инкофот-ТК" (044) 246-43-89
Партнеры: "Гранд-Сервис" ... (044) 456-47-77
"ВалТек" (044) 229-62-46

Днепропетровск "Спутник" (0562) 327777
Одесса "Тид" (0482) 29-08-12
Полтава "Полтаваинформ" .. (0532) 501-501

<http://www.vectorukiev.com>
<http://www.vector.kharkov.com>

Vector

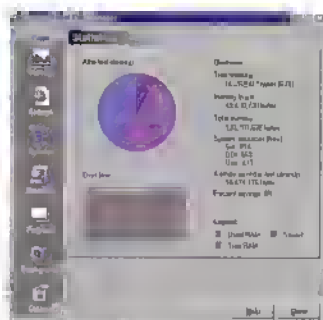
MEMORY BOOST PRO V.2.0 BUILD 15
30-дневная trial-версия, регистрация – \$20
Разработчик Tenebilit
Web-сайт www.memboost.com
Размер загружаемого файла 1,3 MB

85/100

- Удобный интерфейс
- Плохо продуманный механизм оптимизации RAM

При первом знакомстве с программой я был просто поражен огромным количеством функций. Создается впечатление, что в Memory Boost собрано все лучшее из предыдущих утилит, набор функций заслуживает всяческих похвал. К сожалению, это не относится к самому механизму оптимизации RAM, который сделан

не совсем удачно: во-первых, максимум высвобождаемой RAM установлен лишь на 80%, а во-вторых, если оптимизация прошла не полностью, программу надо перезапустить, в то время как в других оптимизаторах достаточно еще раз щелкнуть мышью по кнопке *Optimize*. Впрочем, идеальных программных продуктов просто не бывает, так что, несмотря на все «минусы», Memory Boost смотрится вполне достойно.



Memory Boost:
количество функций впечатляет

быстрее. По заверениям автора, RAMBooster ускоряет также и Web-серфинг, что важно, если вы посещаете «тяжелые» Web-сайты. Разумеется, не забыты и игры. Нынешние творения «иг-

стенное, к чему можно придраться, – отсутствие менеджера задач, позволяющего автоматически оптимизировать RAM перед запуском выбранного приложения и закрывать ненужные программы, «висящие» в RAM.

RAMPAGE v. 1.6

Небольшая утилита со стандартным набором функций. Программа «висит» в System и показывает объем свободной RAM. Работать с ней очень удобно – щелчок правой кнопкой мыши по иконке RAMPAGE и... все. Утилита, как и McMMonster, дефрагментирует оперативную память, повышая ее производительность. Единственный недостаток программы (да и тот несущественный) – иногда она ошибается в подсчетах и отоб-

ражает завышенный процент RAM, но это, согласитесь, небольшая плата за столь «продвинутые» возможности.

ЧАСТЬ III. МОНИТОРИНГ СИСТЕМНЫХ РЕСУРСОВ

А теперь откиньтесь на спинку кресла и оцените возросшую продуктивность нашего компьютера (разрешу себе перифразировать навязшую у всех в зубах фразу). В этом благом деле вам помогут программы мониторинга системных ресурсов.

TaskInfo 2000 v. 3.0

Неплохой менеджер ресурсов. Программа отображает все процессы, запущенные в оперативной памяти компьютера, и количество отведенной под них RAM. Вы вольны вмешаться в их

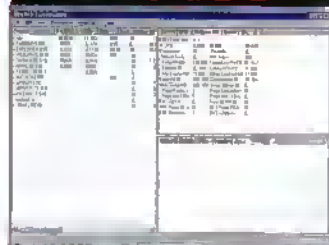
работу, установив приоритет для того или иного приложения (Idle, Normal, High, Real time), или вообще закрыть выбранные программы, причем без пресловутого синего окошка, которое часто появляется при использовании комбинации клавиш Ctrl+Alt+Delete. В целом программа производит хорошее впечатление, но функций явно маловато.

FreeMeter v. 2.6.0

Программа отображает параметры жестких дисков, RAM, swap-файла, загруженность процессора и время работы

TASKINFO 2000 V.3.0
30-дневная trial-версия, регистрация – \$12
Разработчик Igor Aisenin
Размер загружаемого файла 631 KB
Web-сайт www.iaisen.com

86/100



- Показывает все процессы в RAM и открытые файлы
- Настройка «ресурсоемкости» работающих приложений
- Сведения о системе и драйверах
- Маловато функций

рописателей» крайне требовательны к ресурсам ПК и часто «тормозят» даже на компьютерах с рекомендованной разработчиками конфигурацией. Слабым звеном в данном случае нередко оказывается оперативная память, так что для заядлых игроков очистка RAM от «мусора» – жизненно важное дело.

Программа производит очень приятное впечатление, и един-

MEMMONSTER 2001
10-дневная trial-версия, регистрация – \$15
Разработчик Magellans
Web-сайт www.memmonster.com
Размер загружаемого файла 634 KB

88/100

- Удобный интерфейс
- Условно-бесплатное распространение
- Слишком «облегченная» trial-версия

Основное отличие MEMMonster от предыдущей программы, сразу бросающееся в глаза, – условно-бесплатное распространение, что, однако, с лихвой компенсируется ее возможностями. MEMMonster, кроме удаления «мусора», дефрагментирует оперативную память, повышая ее быстродействие, а также ускоряет

кэш-память процессора первого и второго уровней, что положительно сказывается на быстродействии вашего компьютера. К сожалению, Standard-версия программы чересчур «урезана»: отсутствуют менеджер ресурсов, возможность создания ярлыка «быстрой оптимизации» при запуске выбранного приложения, дополнительные настройки RAM, которые имеются в Gold-версии, распространяемой за деньги. Впрочем, если вы не пожалеете \$15 и купите Gold-версию MEMMonster, то вам уже не понадобится менеджер системных ресурсов.



Стандартный показатель ресурсов RAM

FREEMETER V.2.6.0
Freeware, версия Pro – \$16
Разработчик David M. Bowman
Размер загружаемого файла 805 KB
Web-сайт www.freemeter.tiler.com

98/100

- Бесплатное распространение
- Много отражаемых процессов
- Предупреждает пользователя о недостатке ресурсов

компьютера. Все выполнено очень красиво и наглядно, а те функции, которые вам в данный момент не нужны, можно минимизировать. Если свободные системные ресурсы упали ниже какого-то определенного значения, FreeMeter предупреждает пользователя звуковым сигналом, что весьма удобно.

ОБ АВТОМОБИЛЯХ — КАЖДУЮ СУББОТУ

Ж У Р Н А Л

**АВТО
МИР**

ГОРЯЧИЕ НОВОСТИ

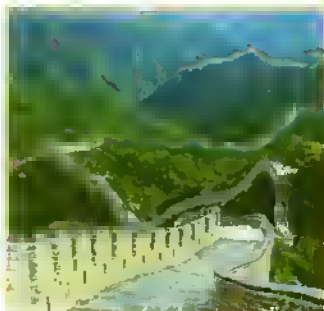
ДЕЛЬНЫЕ
СОВЕТЫ

СРАВНИТЕЛЬНЫЕ ТЕСТЫ

ИНТЕРЕСНО • ГРАМОТНО • ТОЛКОВО

1 ЯНВАРЯ 1912

В Нанкине провозглашена Китайская республика. Ее первым президентом стал Сунь Ятсен (1866–1925). Он считал коммунизм с его классовой борьбой непригодным для Китая и называл главной силой социального развития кооперацию.
www.chaos.umd.edu/history/welcome.html



12 ЯНВАРЯ 1992

Алжирское правительство ввело в стране чрезвычайное положение с целью отменить выборы в Национальную Ассамблею, в ходе которых победу должен был одержать Исламский фронт спасения. К присяге приведен новый президент — Мухамед Будиаф (1919–1992).
www.algeria.com

17 ЯНВАРЯ 1805

Торжественно открыт Харьковский университет. По первому набору в университет было принято 33 «казеннокоштных» и 23 «своекоштных» студента. Преподавание велось в основном учеными, приглашенными из Германии и Франции.
www.ukr.univer.kharkov.ua

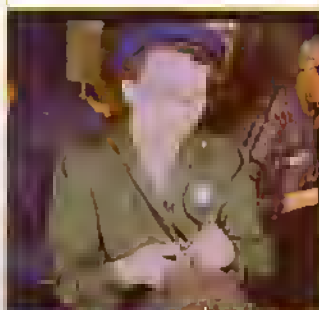


2 ЯНВАРЯ 1972

Американский космический аппарат Mariner 9 начал картографирование Марса. Он прибыл на орбиту планеты еще 3 ноября 1971 г., но гигантская пылевая буря в течение двух месяцев препятствовала съемкам поверхности Марса.
mars.jpl.nasa.gov
www.msos.com/mars_images

7 ЯНВАРЯ 1931

Комитет по безработице опубликовал отчет, согласно которому от 4 до 5 млн. американцев не имели работы — Америка погрузилась в пучину Великой депрессии. Положение ухудшалось до 1932 года, число безработных составило 13 млн. чел.
www.amatecon.com/greatdepression.html



18 ЯНВАРЯ 1871

В то время как прусские пушки еще обстреливали Париж, в Зеркальном зале Версаля король Пруссии Вильгельм I (1797–1888) провозглашен императором единой Германии. Большую роль в этом объединении сыграл канцлер Отто фон Бисмарк (1815–1898).
www2.h-net.msu.edu/~german

3 ЯНВАРЯ 1777

Армия Джорджа Вашингтона (1732–1799) одержала победу над британцами в битве при Принстоне. После целого ряда поражений эта победа вернула доверие американцев к Вашингтону как командиру революционной армии.
revolution.h-net.msu.edu
www.princetonhistory.org



13 ЯНВАРЯ 1882

Рихард Вагнер (1813–1883) закончил работу над оперой «Парсифаль». По замыслу автора, в опере тесно переплетены искусство и религия. Премьера «Парсифаля» состоялась 26 июля 1882 года в Байройте (Бавария).
home.no.net/wagner
users.senet.com.au/~wagner/home.htm

19 ЯНВАРЯ 1903

Французский велосипедист и журналист Анри Дегранж (1865–1940) анонсировал велогонки «Tour de France». Его газета «L'Auto» (ныне «L'Equipe») стала спонсором гонок. В 1919 г. на гонках была впервые введена желтая майка лидера — по цвету бумаги газеты.
www.letour.fr

22 ЯНВАРЯ 1517

Турецкие войска заняли Каир — древнюю столицу Египта и крупнейший город Африки. Это лишило Каир политической автономии, завершив картину упадка после эпидемий чумы и потери монополии на торговлю специями.
www.cairo-guide.com

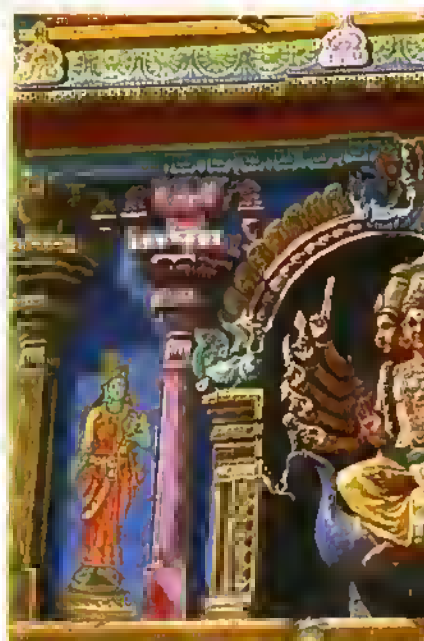
28 ЯНВАРЯ 1992

По решению Верховной Рады желто-голубой флаг стал государственным флагом Украины. Впервые под сине-желтые знамена встала украинская Национальная гвардия в 1848 г. В 1918 г. полосы поменялись местами, символизируя голубое небо над пшеничным полем.
heraldry.com.ua



В ЯНВАРЯ 1889

Герман Холлерит (1860–1929) получил патент на табулятор — вычислительную машину на перфокартах. Впервые она использовалась для обработки результатов переписи населения США в 1890 году. Позже созданная Холлеритом компания вошла в состав корпорации IBM.
www.ibm.com



23 ЯНВАРЯ 1775

Подписан указ об основании Московского университета. На торжественной церемонии, состоявшейся 26 апреля, «в большой зале говорили речи: Русскую — магистр Барсов, Латинскую — магистр Поповский, Французскую — учитель Лабом, Немецкую — учитель Литкен».
msu.gov.ru



4 ЯНВАРЯ 1865

На Уолл-стрит открыта Нью-Йоркская фондовая биржа, хотя торговля акциями и облигациями в США началась намного раньше — в 1790 году, федеральное правительство выпустило облигации с целью погашения долгов, возникших в результате войны за независимость.

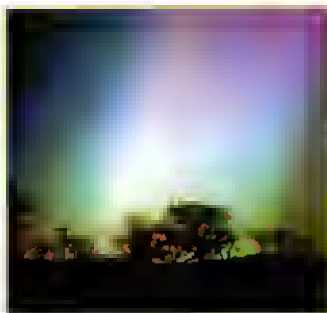
www.nyse.com

9 ЯНВАРЯ 1839

На собрании французской Академии наук выдающийся астроном и физик Франсуа Араго (1786–1853) представил полное описание процесса дагеротипирования (фотографии), изобретенного Луи Дагером (1787–1851) и Нисефором Ньепсом (1765–1833).

www.daguerre.org

www.daguerreotype.com



10 ЯНВАРЯ 49 ДО Н. Э.

Юлий Цезарь (ок. 100–44 до н. э.) перевел свои войска через небольшую речку Рубикон и вошел в Италию, тем самым нарушив закон и начав гражданскую войну. Фраза «перейти Рубикон» стала широко употребляться для обозначения решительного и необратимого поступка.

heraklia.fws1.com

14 ЯНВАРЯ 2002

Начало индийского праздника Понгал. Название происходит от тамильского «варить»: в этот день рис варят в молоке и предлагают сначала богам, затем — коровам и лишь потом — членам семьи. Традиционное праздничное приветствие: «Рис сварен?» — «Сварен».

www.123pongal.com

20 ЯНВАРЯ 1942

В берлинском пригороде Ванзее нацисты собрались для выработки «окончательного решения» так называемого «еврейского вопроса». «Окончательное решение» состояло в систематическом истреблении евреев, известном всему миру как Холокост.

remember.org

holocaust.ioso.ru

25 ЯНВАРЯ 1858

«Свадебный марш» Феликса Мендельсона (1809–1847) впервые прозвучал во время бракосочетания. Это произошло на свадьбе принцессы Виктории (1840–1901) и кронпринца Пруссии Фридриха (1831–1888). Марш был написан к пьесе Шекспира «Сон в летнюю ночь» в 1842 г.

wedding.report.ru

5 ЯНВАРЯ 1892

Получена первая удачная фотография северного сияния. Свечение разреженных слоев воздуха происходит под действием протонов и электронов, проникающих в атмосферу из космоса. Чаще всего это явление наблюдается в периоды солнечной активности.

www.aurorawatch.york.ac.uk



15 ЯНВАРЯ 1897

Министр финансов С. Ю. Витте (1849–1915) ввел в России золотое обращение — монеты империял (15 руб.) и полуимпериял. На золото обмениваются и остальные денежные знаки. Рубль стал одной из самых твердых валют мира.

www.coins.ru

members.aye.net/~cbgkhiro

21 ЯНВАРЯ 1506

Первый отряд швейцарской гвардии прибыл в Ватикан для личной охраны Папы. Вскоре они завоевали репутацию самоотверженных и храбрых воинов — 147 из 200 погибли во время осады Рима в 1527 году. Отряд из 100 гвардейцев и сегодня охраняет Ватикан.

www.vatican.va

26 ЯНВАРЯ 1932

Британская подлодка М-2 затонула в проливе Ла-Манш во время учений. При погружении лодка набрала воды и быстро пошла ко дну. Хотя с других судов видели этот маневр, ему не придали значения.

www.submarine-history.com

www.liddiard.demon.co.uk/photoix/m2/m2.htm

6 ЯНВАРЯ 1535

Испанский конкистадор Франциско Пизарро (1475–1541) основал Лиму — столицу Перу. Он одержал победу над империей инков и присоединил к Испании большую часть Южной Америки. За всю историю войн Пизарро завоевал наибольшую территорию при минимуме сил.

www.peru-explorer.com

11 ЯНВАРЯ 1672

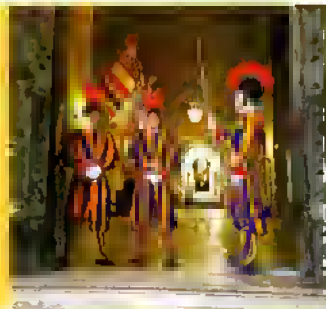
Исаак Ньютон (1643–1727) избран членом Королевского общества после того, как он сконструировал отражающий телескоп. Линзовые телескопы давали размытое, окрашенное по краям изображение, а изобретенный Ньютоном — не очень яркое, но четкое.

www.newton.cam.ac.uk

16 ЯНВАРЯ 1877

Епископ Бейнбридж запатентовал цветовой орган. В 1893 г. вышла его книга «Воспоминание о цветовом органе с предположениями о сущности радуги и гармонии света, с комментариями на полях и отступлениями», в которой изложены основы цветомузыки.

rhythmiclight.com



24 ЯНВАРЯ 1908

Генерал-лейтенант Роберт Баден-Пауэлл (1857–1941) основал бойскаутское движение. Прославившийся в англо-бурской войне, он издал книгу, ставшую руководством бойскаутов сначала в Англии, а с 1910 года — в Америке, Швеции и других странах.

www.bsa.scouting.org

29 ЯНВАРЯ 1821

Фаддей Фаддеевич Беллинсгаузен (1778–1852) во время антарктической экспедиции на шлюпах «Восток» и «Мирный» открыл остров, названный им в честь Александра I. Остров стал первой обнаруженной суши внутри южного полярного круга.

www.polarmuseum.sp.ru

30 ЯНВАРЯ 1917

Выпущена первая пластинка с записью джаза Darktown Strutters' Ball в исполнении Original Dixieland Jass Band. Музыканты шокировали публику стилем исполнения и вульгарным термином «jass», впоследствии превратившимся в привычный нам jazz.

www.jazzonlin.com



31 ЯНВАРЯ 1878

В ходе русско-турецкой войны после взятия войсками генерала М. Д. Скобелева (1843–1882) Адрианополя и Сан-Стефано заключено Адрианопольское перемирие. Солдаты называли Скобелева Белым Генералом: на поле боя он всегда появлялся в белом мундире на белом коне.

grandwar.kulichki.net/turkwar

1 ФЕВРАЛЯ 1587

Английская королева Елизавета I (1533–1603) подписала смертный приговор Марии Стюарт (1542–1587), бывшей королеве Шотландии и Франции. Последние 18 лет Стюарт провела в заточении, но приняла смерть с королевским достоинством.

www.royal-stuarts.org

5 ФЕВРАЛЯ 1943

Американский боксер Джейк Ла Мотта (р. 1922) победил Рэя Робинсона (1921–1989), выигравшего перед этим 40 боев подряд. Мартин Скорсезе (р. 1942) снял о Ла Мотта фильм «Яростный бык», в котором боксера сыграл Роберт Де Ниро (р. 1943).

movies.tierranet.com/ragingbull

9 ФЕВРАЛЯ 1913

Впервые наблюдался метеорный поток, не имевший радианта — воображаемой точки на небосклоне, из которой, как кажется наблюдателю, он исходит. Отмечавшийся в этот день праздник Св. Кирилла Александрийского дал потоку имя Кириллиды.

www.imo.net
comets.amsmeteors.org

15 ФЕВРАЛЯ 1717

Увидел свет первый русский учебник хороших манер «Юности честное зеркало, или Показание к житийскому обхождению. Собранные от разных авторов». Первая часть книги обучала новому, гражданскому шрифту и арабскому написанию цифр.

www.highstyle.ru/eticet

2 ФЕВРАЛЯ 2002

В Северной Америке отмечают День сурка. Ранним утром сурок выходит прогуляться после зимней спячки. Если он видит свою тень, то следующие шесть недель будет плохая погода, и сурок возвращается в нору. Если тени нет — зверек считает, что наступила весна.

www.groundhog.org

6 ФЕВРАЛЯ 1996

Федеральная демократическая республика Эфиопия обрела новый флаг: на традиционном триколоре (зеленый-желтый-красный) появился синий диск с желтой звездой. Звезда символизирует единство всех народов страны, а лучи — ее светлое будущее.

www.imperialethiopia.org

**16 ФЕВРАЛЯ 1976**

С главного конвейера Камского автозавода сошел первый тяжелый грузовик. Строительство завода началось в Набережных Челнах в декабре 1969 года. До этого в городе проживало 27 тыс. чел., на стройплощадке же работало около 100 тыс.

www.kamaz.net

**An Early Spring?****Or 6 more weeks of Winter?****10 ФЕВРАЛЯ 1778**

После 28 лет странствий в Париж с триумфом возвращается Вольтер (1694–1778), желая руководить репетициями своей пьесы. Через три месяца писателя не стало, но его сочинения оказали сильнейшее влияние на европейскую цивилизацию.

www.voltaire.ox.ac.uk

**11 ФЕВРАЛЯ 1852**

В ночь на 12 февраля Гоголь (1809–1852) сжег чистовой вариант рукописи второго тома «Мертвых душ». Поутру он сказал графу А. П. Толстому: «Вообразите, как силен злой дух! Я хотел сжечь бумаги, давно уже на то определенные, а сжег главы «Мертвых душ»».

www.lib.ru/GOGOL

17 ФЕВРАЛЯ 1968

На Зимних Олимпийских играх в Гренобле француз Жан-Клод Килли (р. 1943), автор «летающего старта», завоевывает третью золотую медаль — он выиграл золото во всех горнолыжных видах: скоростном спуске, слаломе и слаломе-гиганте.

www.museum.olympic.org
www.ski.lviv.ua

**21 ФЕВРАЛЯ 1764**

Английский политический деятель и публицист Джон Уилкс (1727–1797) изгнан из Палаты общин за издание «Эссе о женщине» — порнографической пародии на «Эссе о мужчине» Александра Поупа (1688–1744).

www.jollybollocks.fsnet.co.uk/Monks_EssayOnWoman.html

24 ФЕВРАЛЯ 1881

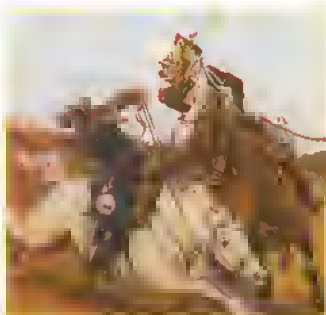
Три удара алкогольной эпилепсии свалили с ног М. П. Мусоргского (1839–1881). Вскоре в больнице он пришел в себя настолько, что И. Е. Репин (1844–1930) смог написать известный портрет композитора. Через месяц Мусоргского не стало.

rusopera.spb.ru/musorgsk.htm

25 ФЕВРАЛЯ 1806

Начало плавания российского морского офицера и коммерсанта Н. П. Резанова на шхунах «Юнона» (под командованием Н. А. Хвостова) и «Авось» (под командованием Г. И. Давыдова) к западному побережью Северной Америки вплоть до залива Сан-Франциско.

juno.narod.ru



7 ФЕВРАЛЯ 1807

Вблизи городка Прейсш-Эйлау в Восточной Пруссии (ныне г. Баргатионовск, Россия) русские и прусские войска под командованием Л. Л. Беннигсена (1745–1826) атаковали наполеоновскую армию. В результате Бонапарт потерпел первое крупное поражение.

www.napoleonicwars.com

12 ФЕВРАЛЯ 1924

На концерте «Эксперимент в современной музыке» впервые прозвучала «Рапсодия в стиле блюз» Дж. Гершвина (1898–1937). Произведение было заказано еще в 1923 г., но Гершвин забыл об этом, и лишь объявление в газете напомнило ему о скором концерте.

www.gershwinfan.com

1В ФЕВРАЛЯ 13В6

Литовский князь Ягайло (1350–1434) венчается с королевой Польши Ядвига (1373?–1399). Браку всячески способствовали польские магнаты, заинтересованные в объединении территорий и обращении литовцев в христианство.

www.lehigh.edu/~jahb/jadwiga

22 ФЕВРАЛЯ 1366

Король Наварры выдал охранную грамоту для выполнения дипломатической миссии в Испании Джеффри Чосера (1342?–1400) — выдающемуся поэту дошекспировских времен и создателю литературного английского языка.

icg.fas.harvard.edu/~chaucer
www.unc.edu/depts/chaucer

26 ФЕВРАЛЯ 1В16

Премьера оперы Дж. Россини (1792–1868) «Севильский цирюльник» в Риме. До июня опера шла под названием «Альмавива», так как еще был жив автор известной в Италии оперы «Севильский цирюльник» Дж. Паизиелло (1740–1816).

itopera.narod.ru
www.rossinioperafestival.it

3 ФЕВРАЛЯ 1863

В Вирджинии Сэмюэл Лэнгхорн Клеменс (1835–1910) впервые подписал юмористический рассказ для местной газеты псевдонимом Марк Твен. Уречников «mark twain» обозначает безопасную для плавания глубину в две морские сажени.

bancroft.berkeley.edu/MTP
www.marktwainhouse.org



В ФЕВРАЛЯ 1600

Инквизиция вынесла приговор Джордано Бруно (1548–1600). Обращаясь к судьям, он сказал: «Вероятно, вы с большим страхом выносите мне приговор, чем я выслушиваю его!». 17 февраля он был заживо сожжен в Риме на Площади цветов.

es.rice.edu/ES/humsoc/Galileo/People/bruno.html

13 ФЕВРАЛЯ 1925

Основано акционерное общество «Советская энциклопедия», сразу приступившее к подготовке 1-го издания Большой Советской Энциклопедии. Всего вышло 3 издания БСЭ, несколько изданий МСЭ и др. справочные издания.

www.rubricon.ru

20 ФЕВРАЛЯ 1877

В Большом театре состоялась премьера первого балета П. И. Чайковского (1840–1893) «Лебединое озеро». Из-за слабой хореографии балет не имел успеха и был снят с репертуара. В 1895 г. постановка М. Петипа (1818–1910) принесла балету всемирную славу.

www.bolshoi.ru

23 ФЕВРАЛЯ 1937

Начал работу февральско-мартовский пленум ЦК ВКП(б), закрепивший курс на массовые репрессии. На съезде было принято решение об аресте Н. И. Бухарина (1888–1938) и А. И. Рыкова (1881–1938). Сталин (1879–1953) призвал к бдительности в борьбе с «врагами народа».

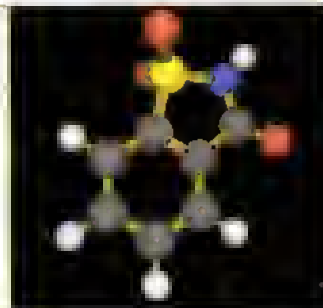
www.memo.ru



27 ФЕВРАЛЯ 1879

Американские химики Константин Фальберг и Айра Ремсен сделали доклад о свойствах открытого ими сахараина. Фальберг заметил необъяснимый сладкий вкус пищи и обнаружил источник — свои руки, хотя он тщательно вымыл их в лаборатории.

www.saccharin.org
diabet.apteka.ru



4 ФЕВРАЛЯ 1648

С восстания запорожских казаков против поляков, которое возглавил Богдан Хмельницкий (1595–1657), начинается освободительная война в Украине. Ее результатом стал переход земель к востоку от Днепра под контроль России.

www.geocities.com/cossackdom2001



14 ФЕВРАЛЯ 1956

Начался XX съезд КПСС. На последнем заседании Н. С. Хрущев (1894–1971) сделал секретный доклад о преступлениях в период сталинизма. Его жертвами стали 20 млн. погибших и 20 млн. подвергшихся заключению, насильственному переселению и др.

www.svboda.org/programs/Cicles/XX



2В ФЕВРАЛЯ 1712

По указу Петра I (1672–1725) основан Тульский оружейный завод. С первых дней на нем производился полный ассортимент стрелкового и холодного оружия для русской армии.

www.arms-museum.tula.ru
toz.vpk.ru

Е-БИЗНЕС В ЖЕНСКОМ МОНАСТЫРЕ

Страничками религиозного содержания по Всемирной Паутине нынче никого не удивишь. Мода на Internet охватила служителей культа от верхов Ватикана или Русской Православной Патриархии до самой что ни на есть глубинки. Даже небольшие провинциальные обители вроде Ново-Тихвинского женского монастыря, что расположен в селе Меркушино близ Екатеринбурга, «строят» собственные сетевые представительства (nchmusestry.ru).

Место, где реально расположен монастырь, славится тем, что здесь когда-то обитал святой Си-

ммон Верхотурский, да и главная здешняя святыня – Тихвинская икона Божией Матери – привлекает массы паломников.

Хотя сайт уже открылся, на нем кипит бурная деятельность по наполнению содержанием. В ближайшее время будут опубликованы краткие рассказы о разнообразных монастырских послушаниях: иконописном, швейном, лепешечном, переводческом и т. п.

Надо сказать, что сестры из Меркушина шагают в ногу со временем и не чужаются таких современных всячин, как, например, онлайн-бизнес. На сайте работает лавка, торгующая в основном продукцией, произведенной



в самой обители. Здесь и швейные изделия, и поделки из кнута, дерева и керамики. Цены «не кусаются», и товары доступны даже не слишком обеспеченным людям. Кстати, для них (конечно, не без

помощи благотворителей) сестры осуществляют несколько социальных программ, и рамках которых открыты детский приют во имя святой Великомученицы Елизаветы и православная столовая. ■

ПЕСНЯ ДЛЯ ПЯТОЙ ЗОНЫ

В прошлом выпуске Internet-мозаики мы уже писали о многогранности креативных талантов сотрудников «Студии Лебедева» (www.design.ru), упомянув о несравненном пиаре от Порвежского Лесного и эксклюзивных об-

разцах стиральной машины и часов. Сегодня вы познакомитесь с еще одним представителем «Лебедевцев». Он, правда, получил широкую известность как один из лучших юмористов Рунета задолго до того, как влился в эту команду. Речь идет о Роме Воронжском

(napisal.ru). Как вам, к примеру, фразочка: «Побывал и интернете. Узнал много старого и бесполезного»? Или вот это: «Она ему отдалась за то, что он сделает ей Web-страничку». Господи, да он же фактически спрогнозировал ситуацию, в которую попал нынче мо-

лодой немец Каи (подробности в этом же выпуске мозаики).

Новую историю о неустомленном Роме поведал сетянам сайт Нетоскоп (nchmnetoscope.ru) – его последний петлелый онус «Песня для пятой зоны» должен особенно прийтись по вкусу любителям идущего в моду DVD-видео. Для непосвященных поясняем, что весь мир подсел на шесть зон с различным кодированием DVD. Как нетрудно догадаться, сделано это в целях борьбы с пиратством (подробнее о региональном кодировании DVD и соответствующих ему зонах читайте в «Домашнем ПК», № 7, 2001).

Так вот, основной посыл Роминной песни состоит в том, что она защищена от нелегального копирования, а в ее тексте всем слушающим предлагается позвонить по телефону куда следует и сообщить о нарушении авторских прав. Вот в такой стебной форме Web-художник-юморист протестует против истерии вокруг всяческих копияльно-защитных проблем.

Партнером Ромы по этому мини-проекту стал некий сотрудник издательского дома «Коммерсантъ», скрывшийся под ником Emailoff. Он не только написал музыку, но и представил свой голос для исполнения песни. Для тех, кому лень самому скачивать и слушать новый медведь (napisal.ru/5zone.mp3), предлагаем ознакомиться с его текстом. ■



«Это случилось зимою,
Когда снег хрустел неполагатом.
Мы с Ленкой шли, взявшись за руки,
И фразко о чем-то смеялись.
Мы как раз подходили к площади,
Как Ленка за рукав меня дернула
И хотела сказать, но сработала
Защита от нелегального доступа.

Песня, которую вы слушаете,
Защищена от копирования,
В соответствии с авторским правом
И действующим законодательством.
Песня, которую вы слушаете,
Защищена от копирования,
Если вы ее слышите,
Позвоните по телефону.

Анонимность звонка
Гарантируется,
А первым ста позвонившим
Выдается лицензия.
Еще ни три прослушивания
И купон со скидкой
На последующее приобретение
Еще двух таких же».

ХОРЫ И АРИИ ИЗ ЧАТОВ И ФОРУМОВ

Сотрудничество людей искусства и технарей порой приносит ошеломляющие результаты. Как же иначе можно назвать оперу «Listening Post», сотворенную художником из Нью-Йорка Беном Рубином и статистиком из Bell Labs Марком Хансеном. Эти господа познакомились в 1999 г. на встрече представителей творческих профессий и специалистов из сферы информационных технологий. Тогда и родился этот своеобразный творческий союз. Хотя финансирование проекта обеспечивают лаборатории EAR Studio (www.earstudio.com) и Bell Labs (www.bell-labs.com), на самом деле все держится на энтузиазме и творческой инициативе художественно-математического тандема. Опере Рубина и Хансена посвящают сегодня свои материалы даже столь серьезные издания, как «New York Times» (www.nytimes.com/2001/12/10/arts/music/10ARTS.html).

Началось все с того, что Хансен познакомил Рубина с небольшой работой, написанной одним из первых «компьютерных» музыкантов Максом Мэтьюзом, в которой шла речь о способах конвертации потока данных в звук. Эти исследования и послужили «сладкой парочке»

основой для разработки программы, названной Max в честь автора брошюры.

Предварительное тестирование проводилось на сайте известной компании Lucent (www.lucent.com). Результаты превзошли все ожидания, и тогда ребята пошли еще дальше – итогом и стала опера «Listening Post».

В чем же состоит сама идея? Как мы уже отметили, ПО, разработанное Рубином и Хансеном, умеет конвертировать естественный трафик в звук. Известно, что популярные чаты собирают достаточно много посетителей, принимающих участие в «трени». Так вот умная программа превращает отдельные высказывания чатлан и звуки, похожие на звучание фортепиано, сопровождаемое, как говорят, немного «ржавым» голосом, проговаривающим напечатанные фразы. Из-за большого количества собеседников в чате «музыкальная ткань» получается довольно плотной и оказывается несколько не хуже других образчиков компьютерной музыки.

Видеоролик с одним из представлений чат-оперы доступен для загрузки с официальной страницы проекта stat.bell-labs.com/cm/ms/departments/sla/car/samples/chat/kitchen.mov.

Kay Hammond, Internet Entrepreneur, Looking for a Husband

24 year old Internet entrepreneur looking for a husband.

Candidates must be male, a British citizen living in the UK, aged 24-35, and meet basic health requirements.

Why am I auctioning my hand in marriage?

Marriage is the one ambition I have yet to achieve.

So often I have commented to my friends, family and colleagues that I never have the time to meet any men. I have been working on my business, www.tamba.co.uk, ever since I was 17. I work a twelve hour day, seven days a week, so I've been pretty busy over the last 6 years!

I thought that by creating an online auction I would be able to reach as many men as possible and hopefully prove that the Internet is not just for cyber-geeks, but a place where you can find out there, and find a husband!

My name is Kay Hammond, and I

• DOB	
• Hair	
• Eyes	
• Measurements	34, 28, 34
• Height	5' 4"
• Hometown	Birmingham

МИЛЛИАРД ЗА ЖЕНУ?

На популярных Internet-аукционах частенько встречаются совершенно неожиданные лоты. Незадолго до Рождества Христова в списке предложений на всем известном Ebay (www.ebay.com) появилась заявка от 24-летней Кэй Хэммонд из британского города Бирмингема. Сия дама обладает не только весьма привлекательной внешностью, но, судя по всему, отличается крепкой деловой хваткой. Надо сказать, что она является полноправной владелицей компании Tamba Internet (www.tamba.co.uk). Госпоже Хэммонд, вероятно, надоело оставаться без спутника жизни, однако в процессе выбора суженого она решила «настричь купонов». (А может быть ей захотелось таким необычным образом «раскрутить» родную фирму?) Посему на аукцион она выставила свою кандидатуру в качестве потенциальной жены, оценив себя, любимую, в 250 000 фунтов стерлингов. Именно такая стартовая цена была установлена на данный лот.

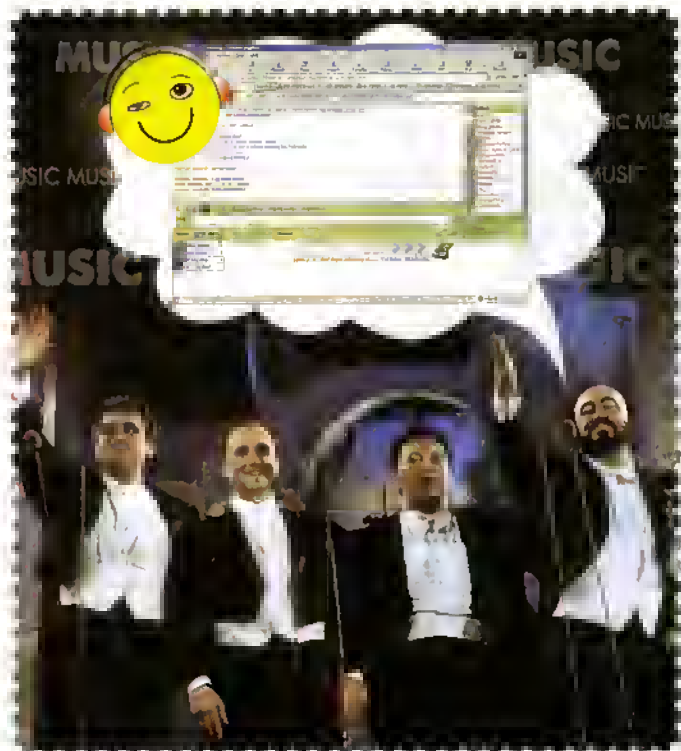
Сопискатели руки и сердца отреагировали мгновенно. Менее чем за сутки ставки поднялись до 10 миллионов фунтов. Но вот незадача. Бдительным и строгим цензором из администрации Ebay это дело явно пришлось не по душе, и

со словами «мы душой и телом не торгуем» позмущенные аукционисты сняли Internet-новосту с торгов.

Несмотря на первую неудачу, Кэй духом не пала. Хотя аукцион на Ebay завершён не был, ей удалось добиться главного – известности. И тогда она сделала второй шаг – обратилась на другой онлайн-аукцион, на сей раз английский QXL. С требованиями к кандидатам и «тактико-техническими данными» самой Кэй вы можете ознакомиться на соответствующей страничке (www.qxl.com/cgi-bin/qxibome.cgi/EN/QXL/PR/U1010079228/_22398385?placebid).

Как ни странно, британцы, которых всегда считают чопорными, никаких крутых мер предпринимать не стали, и, наконец, в канун Рождества было объявлено, что победил некто, скрывающийся под ником «shortle», предложивший ни много ни мало – 1 млрд. фунтов стерлингов, что соответствует примерно полутора миллиардам долларов.

Ранее госпожа Хэммонд сообщила, что в январе наступившего года она собирается встретиться с претендентом, чтобы удостовериться в серьезности его намерений, так что будем ждать дальнейших новостей о ее судьбе.



Но «эту песню не задушишь,
не убьешь». Эстафету россиян

Горячие итальянцы, известные ценители женских прелестей, ответили своими «Нюстями без вуалли».

А самый последний эротико-деловой гибрид объявился в Австралии – Market Wrap Unwrapped (www.marketunwrapped.com).

«От состояния американского рынка ценных бумаг зависит финансовое благополучие всего мира, поэтому инвесторы в любой точке земного шара желают знать, как поживает этот самый рынок — все эти Доу Джонсы, Насдаки и т. д. Мы не даем советов, это всего лишь сводка новостей. При этом мы



стоим на грани порноиндустрии и рынка ценных бумаг. Но все довольно банально – ведь мы показываем лишь «мягкое» порно. Девушки читают рыноч-

ныс сводки и одновременно раздеваются до конца», — заявил в интервью Reuters менеджер Market Wrap Unwrapped Сэм Рэддок. ■

Самое интересное стало известно несколько позже. Выяснилось, что изображенный на фотографии человек обладает поистине уникальными способностями и возможностями. Мало того, что он бессмертен (тонул вместе с «Титаником».

присутствовал в эпицентре испытательного взрыва водородной бомбы), так еще и самого Форреста Гампа может переключить, будучи непосредственным участником главного события, чем знаменитый киногоерой, ко-



личества важнейших для истории человечества событий (убийства Линкольна и Кеннеди, тайная вечеря, высадка на Луну). Это еще далеко не все. Загадочная личность принялась осваивать заэкранный мир киноблок-

бастеров и популярных телешоу («Звездные войны», «Властелин Колец», «Матрица»). Ситуацию нельзя было пускать на самотек, и народ взялся за ее отслеживание, знакомя общественность с результатами поисков и выкладывая тонны новых, все более потрясающих воображение картинок на сайтах Touristguy.com и Touristofdeath.com.

ЛЮБОВЬ ЗА КЛИКИ

В средние века доблестные рыцари завоевывали сердца Прекрасных Дам своими ратными подвигами, талантливые барды — лирическими шедеврами. А в наш век тотальной интернетизации запросы красавиц изменились — времена, знаете ли, иные наступили.

Молодой донжуан по имени Кай из немецкого города Фленсбурга познакомился на дискотеке с девушкой Джулией. Несмотря на свой весьма богатый опыт общения с особами противоположного пола и немалое число побед на этом фронте, Кай, по его словам, впервые влюбился по-настоящему. Однако кипризная красавица поставила условие, вполне соответствующее эпохе высоких технологий. Дескать, спать с тобой я буду, но только лишь после того, как на счетчике посещений, установленном на твоём Web-сайте (*www.belfikai.de*), появится красивое число 111 111 111.

Как сообщает Ananova (*www.ananova.com/news/story/sm_468085.html?menu=newstechnology*), Кай предпринимает все усилия для раскрутки сайта и призывает

на помощь всех пользователей Всемирной Сети. Очень многие уже включились в движение помощи немецкому парню и размещают ссылки на его «вопл о помощи» на своих страницах, в почтовых рассылках и Web-конференциях.

По первоначальным подсчетам Кая, ждать благосклонности коварной искусительницы придется около 100 лет, но бурный поток посетителей заставил его уже дважды пересмотреть эту оценку, в результате чего данное число сначала уменьшилось до 50, а затем и до 30 лет.

Кстати, на сайте Кая можно поглядеть на весьма откровенные фотографии его любимой. Дело в том, что у Джулии жизненные планы связаны с рекламным бизнесом и история с 111 с хвостиком миллионами кликов может ей очень здорово помочь и раскрутке своей персоны.

А раскрутка получается очень даже неслабая. Сайт «Помогите Кая» открылся в июне, и в тот момент, когда готовился этот материал, счетчик отсчитал уже более 9 миллионов посещений. ■

ИДЕМ В БАЮ, А ОТТУДА — В INTERNET

Вы только посмотрите, сколько новых подходов к проблеме выхода во Всемирную Сеть было разработано и реализовано за последние годы. Использование для этого компьютеров в Internet-кафе, ноутбуков и мобильных телефонов теперь уже никого не удивляет и не поражает. В список «подключенных» устройств уже можно занести и холодильники, и стиральные машины, и микроволновые печи. А как вы думаете, куда внедряют нынче Internet горячие финские парни. Догадаться нетрудно. Конечно — в баню. Кто знает, может изобретение финнов приживется и на нашей почве, ведь братславянские тоже страсть как любят попариться и в русской баньке, и в финской сауне.

Короче говоря, компания Media Tampere (*www.media-tampere.fi*) ведет работы по «обинтернетиванию» саун. Дело в том, что местные жители настолько любят попариться, что даже деловые переговоры нередко проводятся «под паром». Автор идеи Internet-сауны Ярмо Лумпо считает, что его детище будет пользоваться большой популярностью.

Поскольку, по мнению изобретателей, будущие клиенты станут не только развлекаться, но и заниматься бизнесом, предусматривается устанавливать в саунах как мониторы, так камеры для проведения видеоконференций. Для защиты нежной аппаратуры от пара и жара будут сконструированы прозрачные экраны.

Вас может заинтересовать вопрос о том, не возникнут ли у парящихся в Internet-сауне проблемы морально-этического порядка, связанные с передачей в «прямой эфир» самих понимающих какой картинкой. Об этом аспекте предусмотрительные финны тоже подумали. Видеокамеры будут устанавливаться таким образом, чтобы брать «по верхушкам», тем самым ничего недоуловленного в трансляцию не попадет. ■

АКЦИЯ
СКАНЕР+FINEREADER
ВМЕСТЕ ДЕШЕВЛЕ!



**ПОКУПАЕШЬ СКАНЕР?
ПОМНИ**

30..50%
**О БОЛЬШИХ СКИДКАХ
НА ПО FINEREADER 5.0**



Совместная акция ABBYY и MAS Elektronik AG
Подробнее — в интернете:
www.abbyy.com.ua/mas
www.mas.ru/abbyy

- **Днепропетровск**
ДнепроСофт (0562) 371 201
RIM 2000 (0562) 656 468
Ума Палата (0562) 374 600
- **Донецк**
АМИ (062) 334 2222
Техника (062) 385 8251
- **Запорожье**
Ассоциация (0612) 131 600
- **Ивано-Франковск**
Технополис (0342) 552 674
- **Киев**
K-Trade (044) 252 9222
Комел (044) 219 1353
Корифей (044) 451 0242
Ланжерон (044) 253 8889
RIM 2000 (044) 456 6903
SpinWhite (044) 463 5997
Электронный Сервис (044) 464 5555
- **Львов**
Диавест-Львов (0322) 230 385
(0322) 403 464
(0322) 729 965
- **Луцк**
Каскад-Интекс (03322) 70 500
- **Одесса**
N-BIS (0482) 287 070
Тид (0482) 248 911
- **Чернигов**
Медицентр (0462) 175 005



Technically unlimited.

MAS DE

IT-Elektronik AG

MAS Elektronik AG (отделение в Украине)
г. Киев, ул. Сагаганского, 69
(044) 248 7591, 248 7592, 223 6455
info@kiev.mas.de
www.mas.de

АКЦИЯ ПРОДЛИТСЯ
с 01.12.2001 по 28.02.2002



8. 023. 459

*Данные MAS Elektronik AG в Украине, подтверждаются акцией

Граждане Сети

— Позвольте узнать, здесь крепостная экспедиция? —

сказал Чичиков.

— Здесь, — сказал Иван Антонович, наворошил свое кувшинное рыло и приложился осянью писать.

Н. В. Гоголь. Мертвые души

Лилия Виноградова

Пользователи Сети космополитичны: для них важны не национальная и государственная принадлежность Internet-ресурса или услуги, а их информационная ценность и полезность. Ситуация меняется, когда речь заходит о том, что может предложить государство своим гражданам во Всемирной Паутине.

ЭЛЕКТРОННОЕ ПРАВИТЕЛЬСТВО

Рядовому гражданину приходится сталкиваться с государством в лице его полномочных представителей — чиновников. Эти встречи вряд ли можно отнести к приятным моментам нашей жизни: очереди в государственных учреждениях, волокита и, что греха таить, взятки — знакомы всем. Использование Internet для предоставления услуг и информации могло бы свести к нулю контакты с чиновниками и сэкономить время и средства граждан.

Перенести государственное управление на новый технологиче-

ский уровень стремятся многие страны. В июне 2000 г. главы государств Большой семерки приняли «Окинавскую хартию глобального информационного общества» (www.dotforce.org/reports/it1.html), в которой сформулированы направления внедрения информационных технологий в жизнь человечества. Но, пожалуй, доступнее всего идею информатизации государства изложил канцлер Германии Герхард Шредер: «Бегать должны данные, а не граждане».

В Великобритании, например, уже сегодня излоговую декларацию можно подать, заполнив интерактивную форму на сайте www.billpayment.co.uk.

Через Сеть можно направить заявку на оформление паспорта (www.passport-application.gov.uk) и

раздобыть информацию для решения проблем, возникающих во многих жизненных ситуациях: переезд, получение водительских прав, рождение ребенка, поиск работы (www.ukonline.gov.uk/online/ukonline/telhome). Но все это меркнет по сравнению с возможностью запросить через Internet лицензию на отлов рыбы, которая тоже успела обзавестись сетевым представительством (www.ea-transactions.gov.uk/angling/rod_license/FRLicencePageIntro.asp).

Выход государства в online не ограничивается предоставлением электронных услуг. Демократические страны стремятся сделать государственные органы «прозрачными» для своих граждан: на сайтах правительственных учреждений оперативно размещается информация о текущих событиях и принятых решениях (www.whitehouse.gov), финансовая и статистическая отчетность (www.statistics.gov.uk, www.fedstats.gov). Используя Сеть, правительство может донести информацию о своей деятельности практически до каждого члена общества. Кроме того, сетевая среда позволяет развивать демократические традиции. Пример e-democracy подают политически активные британские граждане, свободно высказывающие свои мнения о государственной политике на сайтах www.ukonline.gov.uk/online/citizenspace, www.democracy.org.uk.

Внимание информационного сообщества к продвижению государства в Internet возрастает. Выра-

зили свою заинтересованность в реализации проектов электронных правительств такие гиганты IT-индустрии, как IBM (www.ibm.com), Oracle (www.oracle.com), Microsoft (www.microsoft.com/rus/government). Международная премия Webby (www.webbyawards.com) в 2001 году к списку номинаций добавила «Правительство и законодательство». Все это — верный признак того, что активность государств в XXI веке может быть направлена и «мирное» русло сетевого взаимодействия с гражданами, и, возможно, до сих пор уязвимый образ бюрократа — «Иван Антонович кувшинное рыло» — в информационном общественном пространстве исключительно литературным персонажем.

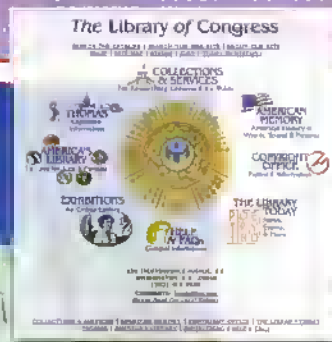
ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЩЕСТВО

Государство обязано обеспечить одно из прав гражданина современного общества — право на получение информации. На знания не может распространяться частная собственность, они должны быть достоянием всего человечества. Механизм, который позволяет «совместно использовать» накопленные знания, как раз и предлагает Internet.

Развитые страны поддерживают разработку культурных и образовательных проектов во Всемирной Паутине. К примеру, библиотека Конгресса США с 1995 г. реализует проект по публикации в Сети материалов, посвященных американской истории ([mtorjoc.gov](http://www.mtorjoc.gov)). Для читателей публикации доступны более 7 млн. цифровых документов из 100 коллекций. Британская библиотека открыла информационный портал www.bl.uk/collections/newspaper/newscat.html, на котором собраны сведения обо всех ежедневных и еженедельных газетах, выходивших в Великобритании с 1801 г., изданиях стран Содружества и газетах на славянских языках. В Web-архиве хранятся более 20 тыс. полос и около 500 тыс. статей. Портал «Культура Германии» www.kulturportal-deutschland.de служит отправной точкой для погружения в культурную жизнь страны: изобразительное искусство, театр, кино, литературу.

Серьезные попытки выхода в Сеть информации предпринима-





мирового масштаба. Интернет проник даже в такую традиционную сферу, как медицина, породив новое направление – телемедицину. Теперь врач может проконсультировать больного, общаясь с ним в online. Да и пациенту по силам самостоятельно разобраться во многих вопросах благодаря открытому доступу к медицинским базам данных (www.bsdirect.ru/suk). Неординарное сестское мероприятие проводит Нью-Йоркский департамент здравоохранения (nyc.health.gov/bhnl/doh/home.html): чтобы загодя информировать население об онкозаболеваниях для здоровья, его сотрудники регулярно инспектируют все пункты общественного питания города и заносят результаты тестирования в базу данных, доступ к которой открыт для заботящихся о собственном здоровье и самочувствии граждан.

Интернет вошел во все сферы человеческой деятельности, и благодаря открытости и широкой доступности Сети впервые в истории может осуществляться давняя мечта об утопической стране равных возможностей.

ЦИФРОВОЕ НЕРАВЕНСТВО

Приближение населения к информационным технологиям происходит неравномерно как внутри отдельных стран, так и среди разных государств. Давно замечено, что у богатого образованного молодого белого мужчины гораздо больше шансов овладеть компьютерными премудростями, чем у неграмотной бедной старой женщины Востока. Это очевидно, на первый взгляд, явление называется цифровым неравенством и серьезно изучается. Преодолевать цифровой барьер важно, потому что люди, не умеющие пользоваться компьютером и не понимающие, как и для чего его можно применять, в информационном веке могут запросто оказаться оторванными от жизни.

Пути ликвидации компьютерной безграмотности изучаются в рамках различных исследовательских проектов: от глубоко теоретических, как, например, в Массачусетском технологическом ин-

ституте объявил о начале осуществления программы OpenCourseWare (web.mit.edu/ocw), которую ректор Чарльз М. Вест (Charles M. Vest) назвал «беспрецедентным вызовом «приватизации знаний». Для бесплатного доступа предполагается выставить материалы к 5000 курсов, читаемых в институте.

Гигантский проект www.gbif.org реализуют исследователи из 24 стран. Его цель – собрать в одной базе данных информацию обо всех известных сегодня биологических видах (а их около 1,75 млн.) и сделать ее доступной в Internet.

Получить выигрыш от использования Сети может каждый человек, даже если его интересы далеки от научных и культурных задач

УКРАИНА НА КАРТЕ WEB

Следует помнить, что слово «демократия», которое часто употребляется в современных средствах массовой информации, — это совсем не то слово «демократия», которое было распространено в XIX и в начале XX века. Это так называемые омонимы; старое слово «демократия» было образовано от греческого «демос», а новое — от выражения «demo-version».

В. Пелевин. Generation «П»

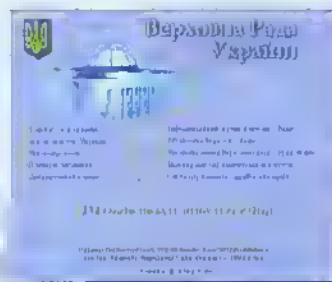
Украинские государственные структуры предприняли попытки выхода в Сеть. Этот факт уже обнадеживает, хотя недостаточно только «застолбить» место для сайтов учреждений: на такое способно любое государство. Чтобы завоевать внимание свободных серферов, нужно заполнить виртуальные представительства реальной информацией. С этим делом обстоит пока неважно: зачастую сайты государственных ведомств разрабатываются не для «употребления» собственными гражданами,

а для «демонстрации» вышестоящему начальству. Нередко они напоминают стенгазеты советских времен, выполненные, в соответствии с веянием времени, в электронном виде. К сожалению, нет такого закона, по которому чиновник обязан предоставлять сетянам актуальную информацию в Internet. Поэтому основные усилия прикладываются в художественно-оформительском направлении. Это ведет к злоупотреблениям тяжеловесной графикой, девальвации государственной символики, используемой в качестве фоновых рисунков, режущему глаз неумеренно патристическому применению двух волшебных цветов — желтого и голубого.

Информационным наполнением может похвастаться сайт Верховной Рады (www.rada.kiev.ua). Пылливому избирателю будет интересно проследить за плодами трудов своего депутата — результаты голосований хранятся в базе данных и выдаются по запросу пользователя (oracle.rada.gov.ua:2000/radac/d_index).

Многообещающим в деле популяризации Сети среди управленцев вы-

глядит сайт Государственного комитета связи и информатизации (www.stc.gov.ua). Среди любопытных материалов, хранящихся на его небозримых (в рамках одной статьи) просторах, нашлись рекомендации областным администрациям для разработки Web-страничек (www.stc.gov.ua/info/met_of_site.pdf). Их с большой для себя пользой прочтут не только сотрудники соответствующих государственных органов, но и учащиеся средних школ, ПТУ и другие



сайтостроители, не имеющие высшего строительного образования. Там все правильно написано и об ошибках правописания, и о графике. Очень своевременный документ.

А вот с сайтом Министерства образования и науки ([\[lion.gov.ua\]\(http://lion.gov.ua\)\) в последнее время творится нечто ужасное: только было он порадовал нас рассказом о высшем образовании в Великобритании и базой данных вузов Украины, как снова перешел в свое основное состояние «under construction», а затем возродился, но уже почему-то без демократических аксессуаров в виде форума по проблемам высшей и средней школы. По части культурных начинаний среди государственных учреждений отметилась небольшим литературным проектом библиотека им. Вернадского \(\[www.nbuv.gov.ua/eb/dd.html\]\(http://www.nbuv.gov.ua/eb/dd.html\)\).](http://www.educa-</p>
</div>
<div data-bbox=)

Станет ли Украина участником процесса информатизации или будет плестись в хвосте среди попутчиков и сочувствующих, зависит не только от государства. Подключиться к этому процессу должны и частные структуры, и просто неравнодушные граждане. Нужно только решить, какую цену готовы заплатить общество за вступление в информационный век и что конкретно может сделать для этого каждый из нас?

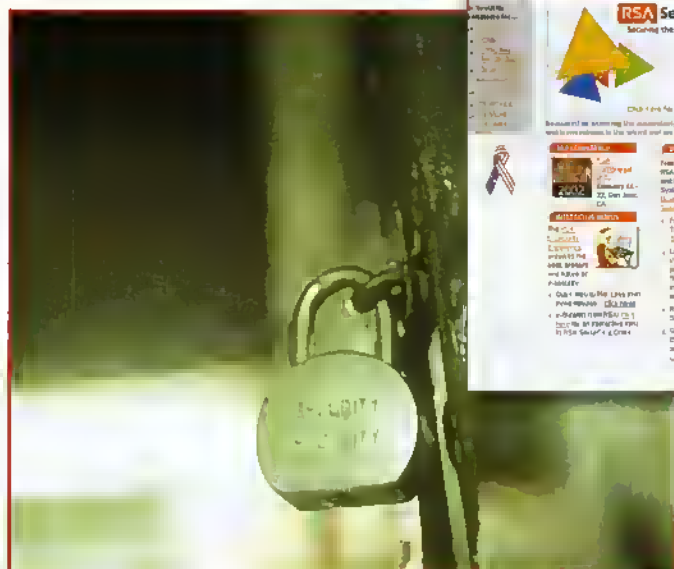
ституте (web.aui.edu/crcp/csp.html), до приближенных к реальной жизни людей – «Компьютеры дома» (www.computersinbomes.org.au). В ходе новозеландского эксперимента 25 семей получили компьютеры, подключенные к Internet, с установленными Windows 95, MS Works, MS Word и бесплатно распространяемыми учебными и игровыми программами. Исследователям было интересно все: сколько времени тратят родители и дети на работу с компьютером, какие его возможности востребованы больше всего, какие программы используются наиболее активно. На настоящий момент ученые едины во мнении: именно Internet позволяет пользователям самостоятельно преодолевать цифровую пропасть на пути к компьютерной грамотности. Как в свое время Кольт уравнивал сильного и слабого, сегодня Internet дает одинаковые возможности жителю крупного города и небольшой деревни. Шанс получить знания есть у каждого. Нужно только им воспользоваться.

ЗАЩИТА ИНФОРМАЦИИ

К сожалению, информационная революция наряду с борцами за цифровое равенство породила борцов за цифровую вседозволенность – хакеров. Как защитить граждан от компьютерных преступников, как регулировать поведение в виртуальном сообществе – такие проблемы сегодня стоят перед многими государствами.

Защита информации, хранящейся в электронной форме, предполагает разработку специальных программ и аппаратуры. Сложность заключается в том, что неискушенный пользователь об этом знает мало и зачастую не понимает, каким образом работают механизмы защиты в компьютерных системах и сетях. Поэтому появляются мифы о всемогуществе компьютерных преступников и беззащитности компьютеров перед хакерской угрозой. Знание методов защиты информации позволило бы людям преодолеть страх и перенести часть своей деятельности в виртуальное пространство.

Частично завесу таинственности приподняла компания RSA Security (www.rsasecurity.com). Она



демонстрирует широкой аудитории степень надежности алгоритма RSA, использующегося для шифрования данных. Все желающие могут попробовать взломать шифр. Время и сила, требующиеся для решения этой задачи, говорят сами за себя.

Корпорация Symantec предлагает пользователям Internet определить защищенность компьютера перед различными угрозами безопасности (security1.symantec.com/us) и

естественно, свое программное обеспечение для решения этих проблем.

Заботу о безопасности в информационном пространстве должны взять на себя и государственные службы. Для надежного предоставления электронных услуг необходимо запустить сетевые эквиваленты процедур, применяющихся в offline. К примеру, состояние анонимности, в которое легко может перейти любой пользователь Сети, нужно уравновесить столь же простым механизмом установления личности (аутентификации), при условии, конечно, что и личность, и сторона, оказывающая электронные услуги, в этом заинтересованы. Прорыв в организации государственных служб аутентификации осуществили Австралия (www.govonline.gov.au/projects/publickey/Gatekeeper-Accreditation.html), Великобритания (www.gatekeeper.gov.uk), Гонконг (www.hongkongpost.gov.hk) и Нидерланды (www.pkioverheid.nl).

Все эти мероприятия защиты носят сугубо технологический характер. Но чтобы оградить свой дом от грабителей, недостаточно установить дверной замок, необходимы законы, которые определяли бы границы дозволенного. Работа над информационными кодексами ведется в различных странах, в том числе и в Украине. От того, как быстро они будут приняты и насколько будут соответствовать реалиям информационного мира, зависит наша с вами безопасность не только в виртуальном, но и в реальном пространстве. ■

ЗАДАЧИ ГОСУДАРСТВ В XXI ВЕКЕ (по материалам www.e-envoy.gov.uk)

Страна	Цель	Дата реализации, год	Сайт электронного правительства
Австралия	Все правительственные службы будут доступны через Сеть	2001	www.govonline.gov.au
Великобритания	Электронный доступ к 100% государственных сервисов	2005	www.ukonline.gov.uk
Германия	Все административные услуги, которые могут предоставляться через Сеть, будут доступны в электронной форме	2005	www.bund.de
Гонконг	90% услуг, пригодных для предоставления через Сеть, будут поданы в электронном варианте	2003	www.esd.gov.hk
Ирландия	Все наиболее сложные интегрированные услуги доступны в Сети	2001	www.irlgov.ie
Италия	■ сервисов для бизнеса	2001	www.governo.it
	■ сервисов для граждан	2002	
Канада	Все ключевые государственные услуги будут доступны в Сети	2004	www.canada.gc.ca
Китай	80% административных сервисов муниципалитетов будут доступны через Internet	2005	—
Нидерланды	Не менее 25% услуг центрального и местного уровней будут доступны в электронной форме	2002	www.overheid.nl
США	Электронный доступ к государственным сервисам и документам	2003	www.firstgov.gov
Финляндия	Основная часть запросов и форм может быть отправлена в электронной форме	2001	virtual.finland.fi
Франция	Все государственные учреждения должны предоставить открытый доступ к правительственным услугам и документам	2000	www.service-public.fr
Япония	Построить электронное правительство	2003	www.e-gov.go.jp

Для обсуждения вопросов, поднимаемых в рубрике F1, открыт онлайн-форум на сайте www.f1.ua. Это позволит не только более оперативно получать ответы, но и обмениваться опытом с другими пользователями ПК в «прямом эфире». В то же время редакция по-прежнему ждет ваших электронных писем на advert@itc.ua, а бумажных — по почтовому адресу «Издательского Дома ИТС».

Будет ли корректно работать в Windows XP драйвер видеокарты, предназначенный для Windows 9x?

Василий, Киев

К сожалению, драйверы для Windows 9x/Me в Windows XP работать не будут вообще. Она либо откажется их устанавливать, либо не «признает» устройства под их управлением. А вот драйверы для Windows 2000 в большинстве случаев подойдут. Правда, Windows XP вы-

даст аварийное сообщение об отсутствии формальной совместимости (сертификации), но сможет задействовать устройство. Стопроцентной гарантии работоспособности, разумеется, нет, поэтому лучше все же загрузить из Internet специальный драйвер для Windows XP.

Я приобрел «ДПК-СО. Декабрь». Подборка ПО и драйверов мне пришлась по душе, а вот с демонстрационными версиями — проблема, причем не только в этом выпуске. Stronghold зависает при загрузке аналогично New York Race. В Rally Trophy я смог чуть-чуть проехать, но как только съехал с трассы — все. Причем зависает вся система, и спасает только Reset. Мой компьютер, конечно, далеко не самый современный, но все требования с лихвой удовлетворяет.

Максим, Киев

Аварийная остановка ПК в начале игры (вернее, после загрузки уровня и попытки отрисовать трехмерное изображение) — один из возможных признаков отсутствия, неправильной настройки либо неверного выбора графического API (Direct3D или OpenGL). Проверьте, какой из них требует игра, убедитесь, что он у вас есть и правильно работает (например, с помощью апп-

лета, который запускается командой dxdiag в командной строке), и выберите его в опциях игры. Если игра немного работает, а потом зависает — опять-таки, может быть, проблема с некорректной работой драйверов графического адаптера или чипсета материнской платы и их следует обновить. Свежие версии DirectX и многих драйверов мы регулярно выкладываем на ДПК-CD.

МЕГАСЕРВИС ЦЕНТР

TOSHIBA COMPAQ SONY

MSC.COM.UA
Каждый день один ноутбук по супернизкой цене!

ЛУЧШИЕ НОУТБУКИ ПО ВЫГОДНЫМ ЦЕНАМ

Гарантийное и послегарантийное обслуживание

МАГАЗИН И СЕРВИСНЫЙ ЦЕНТР

03057, г. Киев пр. Победы 43, к. 12
Тел./Факс (044) 45-811-44, 45-811-45
Email: msc@i.kiev.ua Сайт: msc.com.ua

Акция от Universal Trade

УКОВ И ФОТОАППАРАТЫ OLYMPUS

HP XE 3 PN F3944W	933MHz, 128Mb, 10Gb, 14.1" TFT, 8Mb, CD24, 56K, 10/100	6 999 грн.
HP XE 3 PN F3952W	933MHz, 128Mb, 20Gb, 15.1" TFT, 8Mb, DVD8, 56K, 10/100	10555 грн.
HP XE 3 PN F3956H	1000MHz, 256Mb, 30Gb, 15.1" TFT, 8Mb, DVD-CDRW, 56K, 10/100	10999 грн.
Toshiba Satellite	1800-204	6 888 грн.
	1800-504	8 555 грн.
	1800-804	9 444 грн.
	2800-600	14777 грн.
Toshiba Portege	4000	15333 грн.

CDMA
подключение

237-41-00, 459-01-70

e-mail: drvs@svitonline.com



КАРТРИДЖИ

для всех видов принтеров, факсов, ксероксов
ВОССТАНОВЛЕНИЕ, ЗАПРАВКА, ПРОДАЖА
РЕМОНТ ОРГТЕХНИКИ

Сервис-центр «Визит»
ул. Б.Хмельницкого, 47
Тел./факс (044) 235-6189, 536-0812
www.vision.com.ua, e-mail: vizion@ukr.net

Для размещения рекламы

ЗВОНИТЕ ПО ТЕЛ.: 245-7124
E-MAIL: advert@itc.ua

www.ntema.kiev.ua
Тел.: 467-1754, 467-1795

АКЦИЯ!!!

В каждом ПК-магазине, сетевой карточкой FastTX, лицензионный Windows, лицензионный Assistant для управления малым и средним предприятием Office 2000 сетевая версия 2.3 - 190 грн.

Индивидуальный подход при подключении к выделенному каналу интернет 64K на год. В ПОДАРОК КОМПЬЮТЕР

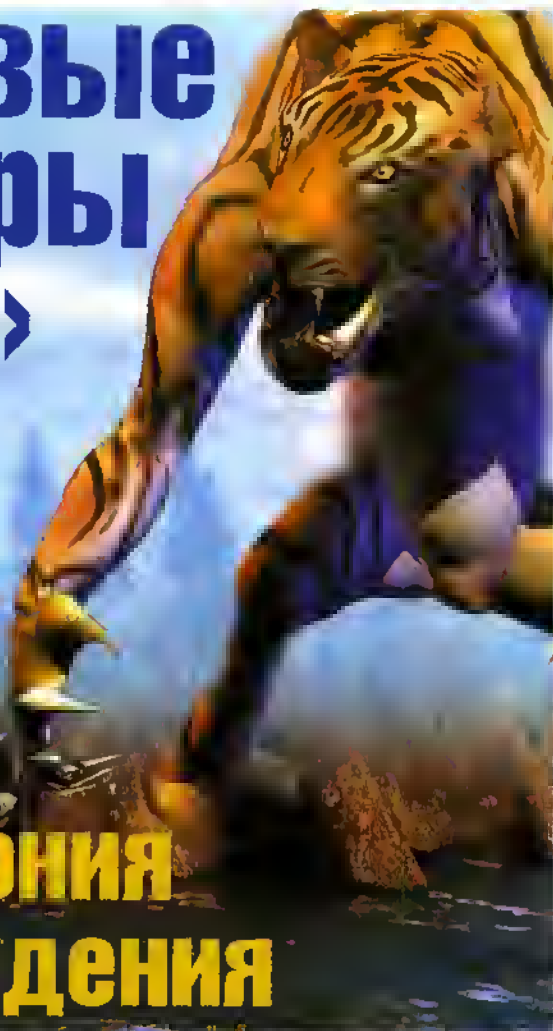
МАГАЗИН Компьютерные штучки

компьютеры, комплектующие
расходные материалы

ЛУЧШИЕ ЦЕНЫ НА ВСЕ

ул. Борщаговская, 193 (КИИГА). Тел. 241-77-30, 237-26-12

«Игровые Оскары 2001»



Церемония награждения

Олег Данилов, Сергей Светличный

Прошедший 2001 год онвзался необычайно богатым на начественные игровые продунты. Выбрать лучшне в 19 категорняк «Игровых Оснаров» в зтот раз было оченъ трудно, но, тем не менее, голосованне реданцнн «Домашнего ПК» н авторов нашего журнала, регулярно пншушнк на игровую тематнну, состоялось, н, нак нвм кажется, его результаты — всьма объектнвные. Мы предлвгаем вам еше раз взглануть на нгры прошлого года, нмена ноторын теперъ навечно впнсаны в нсторню элентронных развлеченнй.

ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

«Wizadry 8: Возвращенне легенды»

(Sir-Tech Canada/«Бука»)

«Тропнко»

(PopTop Software/GOD Games/Take 2/«Логрус.ру»/«1С»)

«Тупые прншельцы»

(Xilam/Ubi Soft/Nival Interactive/«1С»)

«Европа 1492-1792»

(Paradox Entertainment/Snowball.ru/«1С»)

«Атлантида III» (Cryo/Nival Interactive/«1С»)

Нам оченъ прнятно отмыслть, что локалнзацнй западных нгр в 2001 году было не просто много, а оченъ много. Всего, по нашим подсчетам, нздателямн СНГ выпущено около 40 качественных западных продунктов

на русском языке, средн которых — н хнты первой велчнны. Кроме того, в прошедшем году значнтельно сократилось время между появлением орнгинальных англнйских (немекнх н т. д.) н русскоязычных верснй нгр н существенно выросло качество самнх переводов н озвучнваннй.

Средн всех локалнзацнй нам очено хочется отмыслть работу компаннн «Бука» ннд нгрой «Wizadry 8: Возвращенне легенды» — на сегодня это самая масштабная локалнзацнй в СНГ, н хотя идеальной ее назватъ нельзя, сам факт появления такого проекта н объем продланной «Букой» работы поражаает.

ЛУЧШАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ (СНГ) ИГРА

«Ил-2. Штурмовнк» («1С: Maddox Games»/«1С»)

«Демнурт» (Nival/«1С»)

«Дальнобойшнк 2» (SoftLab Nsk/«1С»)

Verom. Codename: Outbreak

(GSC Game World/«Руссобнт-М»)

«Самолонкн» (K-D LAB/«1С»)

Пожалуй, в следующем году категорию «Лучшая отечественная нгра» можно будет совершенно спокойно упразднть. Нгры, сделанные в СНГ, сегодня уже свободно чувствуют себя н в ряду с многобюджетными блокбастерами западного производства, а порой н превосходят нх. Опять-такн отечественных нгр стало больше, н они теперъ значнтельно лучше. И пусть пока нашим разработчнкам не удаетса делать продункты совсем без ошнбок — прогресс налицо.

Все без нсключення выдвннутые на сопеканне званнй проекты достонны его, но отмечаем мы нгру, которая заставила молодое поколение заннтересоваться нсторией собственной страны, штуднровать военные мемуары н вспомнть подвнг своих дедов, победнвших в небе Великой Отечественной хваленых асов Люфтваффе — «Ил-2. Штурмовнк». Браво, «1С»!

ЛУЧШИЕ СПЕЦЭФФЕКТЫ

Max Payne

(Remedy Entertainment/GOD Games/Take 2)

Return to Castle Wolfenstein

(Gray Matter/Nerve/Id Software/Activision)

«Ил-2. Штурмовнк» («1С: Maddox Games»/«1С»)

Aquanox (Massive Development/Fishtank)

Black & White (Lionhead Studios/Electronic Arts)

Производнтельность современных компьютеров возрастает с каждым днем, н у разработчнков нгр появилась, наконец, возможность создавать действнтельно достоверное, почти неотлнчнмое от реальности нгровое окруженне.

И больше нсего в этом прсуспелн создатели замечательного нгтерн Max Payne, поразнвшего всех нгроков настоящнми кннематографическнми спецэффектнми, которые можно было узнать раннее лншь в высокобюджетных голнвудских боевнках.

ЛУЧШАЯ ОПЕРАТОРСКАЯ РАБОТА (ИНТРО И ЗАСТАВКИ)

Anachronox (Ion Storm/Eidos)

Stronghold (Firefly Studio/GOD Games)

Desperados: Wanted Dead or Alive

(Spellbound Software/Infogrames)

«Ил-2. Штурмовнк» («1С: Maddox Games»/«1С»)

MYST III: Exile (Presto Studios/Ubi Soft)

Во многих нграх анмационные н видеовставки выполнянот всномогательную роль, просто-напросто нллюстрнруя ключевые моменты сюжета. И большинство претендентов на прнз за лучншую операторскую работу — не нсключенне.

Лншь в Anachronox видеовставки являються неотъемлемой частью нгрового процесса, нполняя нгру необычайным шармом н юмором.

ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ
ИЛИ ВОЕННАЯ ИГРА

Sid Meier's Civilization III (Firaxis/Infogrames)
Tropico (PopTop Software/GOD Games/Take 2)
Commandos II: Men of Courage (Pyro Studios/Eidos)
Battle Realms (Liquid Entertainment/Ubi Soft)
Myth III: Wolf Age (Mumbo Jumbo/GOD Games/Take 2)

Безусловно, 2001 год был Годом Стратегии. Число вышедших RTS просто поражало воображение, и выбрать из них пять претендентов было очень и очень нелегко. Тем не менее приятно, что в это число вошли обе такие редкие сейчас походные стратегии. Более того, одна из них – Sid Meier's Civilization III – и выиграла приз. Что помогло ей – фамилия великого гейм-дизайнера в названии, идеальный геймплей, ностальгия по старым добрым временам Intel 286 – сказать трудно. Победа «Цивилизации» только еще раз подтверждает поговорку: «Новое – это хорошо забытое старое».

ЛУЧШИЙ СИМУЛЯТОР

«Ил-2. Штурмовик» (1C/Maddox Games/«1C»)
Microsoft Flight Simulator 2002 (Microsoft)
NHL 2002 (EA Sports)
Rally Trophy (Bugbear Entertainment/JoWood)
FIFA 2002 (EA Sports)

Жанр, по которому игровые консоли еще долго не смогут тягаться с персональными компьютерами, – симуляторы. Симулятор, не имеющий на сегодня конкурентов, – «Ил-2. Штурмовик». И пусть эту игру ругают за многочисленные ошибки, главное – в нее хочется играть, и, полетав хоть один раз, вас снова и снова потянет в небо. И только за то, что в «Ил-2» мы сражаемся за свою Родину, он заслуживает награды, пусть и не «Звезды Героя», но звания «Лучший симулятор».

ЛУЧШАЯ АДВЕНЧЮРА

MYST III: Exile (Presto Studios/Ubi Soft)
Dragonriders: Chronicles of Pern (Red Storm/Ubi Soft)
«Шизм. Мистическое путешествие» (Avalon/Dreamcatcher/Amber)
«Атлантида III» (Cryo/Nival/«1C»)
The Mystery of the Druids (House of Tales/CDV)

Жанр адвентюр игровые журналисты безуспешно хоронят уже не первый год, но он, вопреки всяческим прогнозам, все еще жив. Что ж, пока в нем появляются такие игры, как MYST III: Exile, победитель голосования этого года, –

жанр имеет право на жизнь. Безумно красивая и просто безумная адвентюра не имела конкурентов в 2001. И не стоит говорить, что выиграл MYST III – заслуга его именитого предка, игра сама по себе достойна нашего выбора.

ЛУЧШАЯ АКЦИОН/RPG

Severance: Blade of Darkness (Rebel Act/Codemasters)
Throne of Darkness (Click Entertainment/Sierra)
Summoner (Volition/THQ)

Как ни странно, action/RPG, которые большинством игроков со времен Diablo воспринимаются как полноценные ролевые игры, в этом году было очень немного, и среди всего трех претендентов, которых нам удалось отобрать, безусловно, Severance: Blade of Darkness – самая достойная.

Игра – духовный наследник великой Die by the Sword просто поразила нас многообразием боевых приемов, интересными и опасными противниками, потрясающей физикой звуча и удивительной игрой света и тени. Чистое, незамутненное магией фехтование, постоянное напряжение схваток, и в итоге – победа.

ЛУЧШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura (Troika Games/Sierra)
«Wizardry 8: Возвращение легенды» (Sir-Tech Canada/«Бука»)
Gothic (Piranha Byte/Phenomena/Xicat)
Anachronox (Ion Storm/Eidos)
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor (Stormfront Studios/Ubi Soft)

Что бы ни говорили поклонники творчества профессора Дж. Р. Р. Толкина, фэнтези уже порядком надоела любителям ролевых игр. Именно поэтому любые отклонения от привычных сказочных сюжетов воспринимаются как манна небесная. Fallout, System Shock II, Deus Ex (две последние – лауреаты «Игровых Оскаров» 1999 и 2000 гг.) и теперь Arcanum.

Сумасшедший мир, в котором магия и технология борются друг с другом, самобытная атмосфера «парового панка» – пожалуй, подобной игры мы еще не видели. Игра, в которой, как и в Fallout, возможно практически все – быть хорошим или плохим, одиозной или предводителем большого отряда, магом или техником... Именно за необычный мир steam-punk и за неограниченную свободу действий все и полюбили эту игру.

ЛУЧШАЯ ACTION/ADVENTURE

Soul Reaver 2 (Crystal Dynamics/Eidos)
Harry Potter and The Philosopher's Stone (Know Wonder/Electronic Arts)
Project Eden (Core Design/Eidos)
Alone in the Dark: The New Nightmare (Darkworks/Spiral House/Infogrames)
EWII Twin (In Utero/Ubi Soft)

Этот типично консольный жанр переживает на PC не лучшие времена – по большому счету, победу Soul Reaver 2 можно было с легкостью предсказать еще до начала голосования, поскольку остальные претенденты до звания «лучшей игры» явно не дотягивают. Лишь неожиданно появившийся в конце года SR2 спас жанр – очередная часть игры, повествующая о похождениях «хорошего вампира», получилась действительно интересной и, безусловно, достойной титула «лучшая action/adventure».

ЛУЧШАЯ ACTION/ARCADE

Max Payne (Remedy Entertainment/GOD Games/Take 2)
Return to Castle Wolfenstein (Gray Matter/Nerveid Software/Activision)
Serious Sam: the First Encounter (Croteam/GOD Games/Take 2)
Operation Flashpoint: Cold War Crisis (Bohemia Interactive/Codemasters)
Venom. Codename: Outbreak (GSC Game World/«Руссобит-M»)

Второй по популярности жанр – action – в этом году «отметился» целой серией великолепных игр, каждая из которых достойна звания лучшей. Но голосование показало, что ближе всех нам безумные приключения полицейского Макса Пеина.

Эту игру мы ждали очень долго – больше трех лет, а прошли всего за 10 часов. Обидно, но... Макс Payne ценен тем, что теперь, говоря о новых играх, мы будем сравнивать их с Максом, забыть которого просто невозможно.

ЛУЧШАЯ ИГРА ГОДА

Несмотря на то что в начале этого материала мы сказали, что отличных игр в 2001 году было больше чем достаточно, выбрать лучшую из них оказалось не так уж просто. Все проекты этого года, невзирая на их плюсы, не лишены и некоторого числа минусов, не позволяющих им претендовать на звание «самых лучших». Именно поэтому мы репим на сей раз не присуждать звание «Лучшая игра года» ни одному проекту.

А те игры, которые были наиболее близки к победе, вы можете найти в числе первых в жанровых категориях «Игровых Оскаров».

Ну что ж, награждение прошло, почетные грамоты разосланы победителям. Если вы не согласны с мнением редакции «Домашнего ПК» или имеете свои собственные соображения по этому поводу, милости просим на наш форум isna.forums – поспорим. ■



Заведет с полуслова!

ФИТ ФОР ФАН ЖИВИ С УДОВОЛЬСТВИЕМ!

ЯНВАРЬ 2002

www.burda.ru

fit[®]

FOR FUN

ВСЕ О КРОВИ
(ДО ПОСЛЕДНЕЙ
КАПЛИ)

ФАСТ-СЕКОНД
ТОРОПЛИВЫХ И
ПРОДВИНУТЫХ

5 ПРАВИЛ
ХОККЕЙНОГО БОЯ

10 ДИЕТ, О
КОТОРЫХ ВЫ И
НЕ МЕЧТАЛИ

НА ЧЕМ КРУЧЕ
СЪЕХАТЬ С КРУЧИ



ХОТИТЕ ЗНАКОМИТЬСЯ?
ЖУРНАЛ FIT FOR FLIRT ВНУТРИ



33 СЧАСТЬЯ

РЕАЛЬНЫЕ РЕЦЕПТЫ ДЛЯ 2002 ГОДА

Теперь с приложением

Уже в продаже

Подписной индекс 21980 в каталоге зарубежных изданий через УГППС "Укрпочта"
Телефоны (044) 295-30-64, (044) 295-54-57

Пылающее небо

ИГРА
НОМЕРА

*Их восемь — нас двое, расклад перед боем
Не наш, но мы будем играть...
В. С. Высоцкий*

Олег Данилов

Механик еще долго ходил вохруг покореженной машины, недоверчиво просовывая хулах в дырки в плоскостях и поглаживая измочаленное хвостовое оперение. Он видел много вернувшихся с заданий самолетов, но такой «Ил-2» на бззу еще не дотягивал. Я — дотянул!

Выхода «Ил-2. Штурмовик» ждали не только фанатичные поклонники авиасимуляторов, но и далекие от неба любители шутеров, пошаговых стратегий и ролевых игр. Сразу же после появления игры на нас посыпались вопросы: какой джойстик купить, стоит ли заниматься апгрейдом компьютера и т. д. Отвечаем всем — джойстик непременно brandname, апгрейд обязателен — поверьте, игра того стоит!

ЗЕМЛЯ И НЕБО

Конечно, начинать описание авиасимулятора с восхищения графическими красотами игры — признак дурного тона, но я ничего не могу с собой поделать. «Ил-2» просто хочется любоваться, и каждый скриншот, снятый с этой игры, — произведение искусства. Не зря же в качестве заставочного и финального ролика здесь используется фрагмент, сделанный на движке игры и стилизованный под старую кинолентку, — идентичность почти полная.

Детализированные модели самолетов просто потрясают, и хотя эффекты лакирования, добавленные в последний момент «для понту», несколько не соответствуют реальности, выглядят боевые машины от этого только красивей. К тому же их можно отключить, что прибавит fps. Визуализация повреждений, особенно на «Ил-2», также выше всяческих похвал. Бронетехника впервые в авиасимах сделана настолько детально — на бреющем полете совершенно спокойно можно отличить «Тигр» от «Пантеры», а «Виплис» от «Эмки». Лес и ландшафт в игре — это отдель-

ная песня: с помощью элементарных средств разработчикам удалось создать впервые и жанре практически настоящий лес, а на сложном горном ландшафте очень трудно разглядеть полигоны. Кстати, настоятельно рекомендую полетать на большой высоте над Крымом и Кубанью — впечатление при взгляде на землю просто умопомрачительное. К сожалению, 3D-объекты отрисовываются на небольшом расстоянии даже в хорошую погоду. Это значительно усложняет посадку или поиск цели. Особо хочется отметить погодные эффекты: туман, утреннюю дымку, дождь, снег, грозу, смену дня и ночи, облачность различной плотности и высоты — по этим параметрам «Штурмовик» опередил всех конкурентов.

Единственная ложка дегтя в аудиовизуальном ряду — озвучивание. Голоса пилотов неестественны, фразы вымучены, чувства практически нет — одним словом, отвратительно.

ПЕРВЫМ ДЕЛОМ — САМОЛЕТЫ

Естественно, самое главное в авиасимах — это самолеты. И здесь «Штурмовик» может дать серьезную фору другим играм. Всего в «Ил-2» смоделировано 78 различных самолетов, включая некоторые уникальные модели, такие, как двусосный He-111Z Zwilling, реактивный He-162 A-2, планер Me-321 и его моторная модификация Me-323, торпедоносец Ил-2 Т, не пущенный в серийное производство, и истребительная модификация Ил-2 И. Полетать игроки смогут на 32 боевых машинах, причем, в дополнениях, первое из которых уже появилось, будут добавлены новые самолеты.

Итак, в кампании «Штурмовик» вам предстоит освоить все модификации Ил-2, а их в игре 10, исключая уже упомянутые Ил-2 Т и Ил-2 И, которые доступны только в одиночных миссиях. В кампании «Истребитель» за СССР игроку доступны практически все основные, в том числе и ленд-лизские, истребители Советских ВВС — ЛаГГ-3 (3 модели), Ла-5ФН, МиГ-3 (3 модели), Р-39 «Аэрокобра» (3 модели), Як-1Б, Як-3, Як-7Б и Як-9 (3 модели). В случае если вы решите поучаствовать в войне на стороне нацистской Германии, то в истребительной кампании сможете освоить Bf-109 (5 модификаций) и Fw-190 (2 модификации) в отдельных миссиях.

Как видите, список очень внушительный, и, надо сказать, что разработчики не собираются останавливаться на достигнутом, похоже, нас ожидает полноценное дополнение, в котором, возможно, удастся полетать на штурмовике «Люфтваффе».

Но, честно говоря, лично мне совершенно не хочется осваивать фашистскую технику, ведь «Ил-2» хорош именно тем, что это первая игра, в которой можно полетать на советских самолетах, и, положив руку на сердце, скажу — видеть звезды на крыльях нашего при-





ятней, чем свастику или эмблема Royal Air Force или USAAF.

А ВМЕСТО СЕРДЦА — ПЛАМЕННЫЙ МОТОР

Безусловно, сердце любого авиасимулятора — это реалистичная флайт-модель. В принципе, физика поведения самолетов в «Штурмовике» очень неплохая, особо хочется отметить летную модель главного героя игры — Ил-2. Великолепно — и этим все сказано. Самолет не сложен в управлении, и его практически невозможно завалить в штопор, тем не менее повреждения достоверно сказываются на пилотировании. Хотя, по моему мнению, в том состоянии, в котором мой Ил-2 возвращается домой, самолеты летать не должны.

Флайт-модель истребителей такой похвалы, к сожалению, не заслуживает. Управление некоторыми машинами крайне усложнено, и скоростные срывы случаются в совершенно банальных ситуациях. Особо здесь стоит отметить МиГ-3 и «Аэрокобру» — такое впечатление, что эти самолеты, как минимум, в полтора раза тяжелее настоящих.

Как и во всех остальных подобных симуляторах, компьютерные противники пользуются упрощенной физической моделью. Однако в «Ил-2» это особенно заметно, я бы даже сказал, бросается в глаза. Так, набор скорости в вырабе у противника — обычное дело, более того, я ни разу не видел, чтобы у врагов или напарников перегревался двигатель, или, Боже упаси, они свалились в штопор.

С другой стороны, это делает их действительно опасными противниками. Тем более что в их арсенал разработчики включили немалый набор тактических приемов воздушного боя. Несмотря на это, порой компьютерные пилоты выдают такие обидные ошибки,

что хочется ругаться: например, сталкиваются на рулежке или, не рассчитав маневр, врезаются в землю или вражеские машины.

ЕСЛИ ВРАГ НЕ СДАЕТСЯ...

...его надо уничтожить. И с этим у начинающих пилотов могут быть серьезные проблемы. «Ил-2» — игра далеко не для новичков. Грамотное ведение воздушного боя и штурмовки требует знания тактики действий истребительной и штурмовой авиации, характеристик своей машины и самолетов противника, критических скоростей, дальности сброса бомб и мертвых зон бомбардировщиков. Да что там, даже взлет и посадка получатся у вас далеко не сразу.

Что же делать? Во-первых, произвести апгрейд компьютера, так как на полной детализации графики в масштабных воздушных боях над такими городами, как Севастополь, Смоленск и Берлин «тормозят» даже очень сильные по сегодняшним меркам ПК. Во-вторых, купить себе хороший джойстик — от него в этой игре зависит очень многое. В-третьих, проштудировать все доступные вам книги по воздушным сражениям Второй мировой. Начать можно и с чтения прилагаемой к игре литературы. Помимо инструкции, разработчики вложили в коробку наставления по пилотированию, ведению воздушного боя и штурмовке. В-четвертых, тренироваться, тренироваться и еще раз тренироваться. Старание, точность, выдержка и знания помогут вам победить.

ПЛАЮЩЕЕ НЕБО

Всего в кампаниях «Ил-2» — около 50 боевых вылетов по 5–8 на каждый театр военных действий. Вам предстоит поучаствовать в боях за Смоленск, Москву, Сталинград, Курск, Кубань, Крым и Берлин. Воздушные и наземные сражения на этих фронтах были наиболее ожесточенными. Что подкупает в игре — гло-

бальность. Бой идет в воздухе, на земле и на воде. Танковые колонны разворачиваются для атак, «Катюши» обстреливают скопления бронетехники, другие группы штурмовиков, бомбардировщиков и истребителей вылетают и возвращаются с заданиями. Вы всего лишь пилот одной из эскадрилий — не более того. У вас есть цель, и вы должны любой ценой выполнить задание, но это только одна из многих целей.

Дизайн миссий в штурмовой кампании весьма неплох. И хотя порой до цели — полчас полета в реальном времени — ничего страшного, ведь так же было и на самом деле. Особо хочется отметить все те же Кубань и Крым, вылеты на этих ТВД показались мне наиболее интересными. Порой бой настолько захватывает, что ты начинаешь верить в реальность происходящего.

Истребительные кампании опять подкачали — дизайн миссий здесь послабей, особенно у немецких асов. Вообще, такое впечатление, что разработчики решили отыгаться за все те игры, в которых Красная Армия показала слабой и небоеспособной, в «Ил-2» зачастую в проигрышном положении оказывается «Люфтваффе». Впрочем, историческая достоверность и советской истребительной кампании вызывает сомнения.

МЕСТО ДЛЯ ШАГА ВПЕРЕД

Да, игра удалась, и все вышеперечисленные недостатки ничуть не портят великолепного симулятора. В игру хочется верить. Хотя один недостаток я простить «Ил-2» не могу. Лично мне страшно не хватало в игре чувства локтя. Я, например, хочу знать своих напарников по имени, радоваться их успехам и некрепко переживать из-за их гибели — всего этого в «Ил-2» нет, только бездушные «первый», «третий», «двенадцатый». Надеюсь, разработчики услышат пожелания игроков и «Ил-2.2» станет той самой идеальной игрой, которых, как известно, не бывает.

«ИЛ-2. ШТУРМОВИК»

Разработчик «1C: Maddox Games»

Издатель «1C»

Жанр авиасимулятор

Web-сайт games.1c.ru/IL2/

90
100

- 👉 Великолепная детализированная графика
- 👉 Большое количество самолетов
- 👉 Неплохая флайт-модель «Ил-2»
- 👉 Высокие системные требования
- 👉 Некоторые огрехи в дизайне миссий
- 👉 Отвратительное озвучивание

Возвращение в замок Вольфенштейн

— Тупичок, — сказал Фил. — Надо бы назад выгребаться, командир.
— Покурим сначала, — сказал я. — Дадим кризису развиться.
— Если что, — сказал Фил, — можно и как в замке Норенберг. Главное
— чтобы за спиной никого живого не оставалось...

А. Лазарчук, М. Успенский. Посмотри в глаза чудовищ

Сергей Светличный

Перво-наперво я должен сделать заявление, от которого, уверен, у всех поклонников шутеров зашевелятся волосы на руках, — я не играл в Wolfenstein 3D, DOOM и первый Quake — да, играл тогда и с удовольствием играю по сей день. Даже за одним из самых первых «шутеров» Paratrooper (если вообще не самым первым) я провел не одну неделю, а вот с «вольфом» у меня почему-то не сложилось.

Поэтому и «Возвращение в Замок Wolfenstein» я буду оценивать как просто новый шутер, безо всяких оглядок на заслуги его именитого предшественника и постальпических воспоминаний о старых добрых днях (все это добро, будьте уверены, в полной мере проявится в обзорах DOOM 3 и Quake 4 — когда они выйдут, разумеется).

Первый вопрос, который может появиться у внимательного читателя, — почему у игры столько авторов? Очень просто: однопользовательский режим разрабатывала одна фирма (Gray Matter), многопользовательский — другая (Nerve Software), а третья... а третья — просто id Software, и этим все сказано. «Игра создавалась под наблюдением id Software» — фраза настолько же впечатляющая, насколько и ничего не говорящая, так как определить это самое «наблюдение» смогут, пожалуй, только сами разработчики (да и то — не факт).

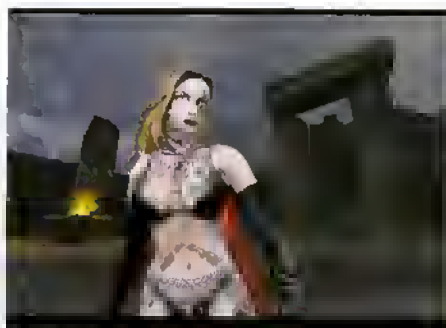
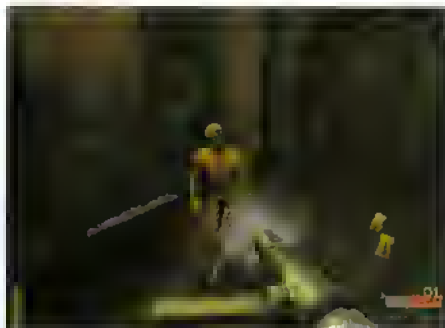
Так что, что бы там ни говорили пикиришки от Activision, ответственность за проект целиком и полностью несет Gray Matter. А это вам не кто-нибудь, а выходцы из Xatrix, авторы аддона Quake II: The Reckoning, а

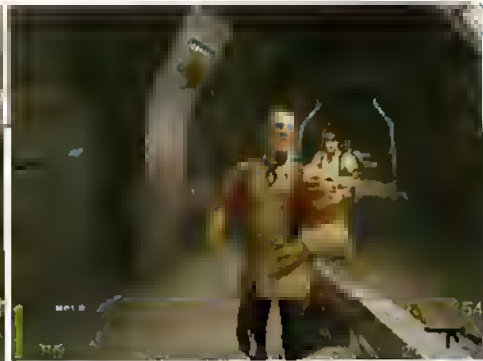
также великолепных шутеров Redneck Rampage и Kingpin: Life of Crime (последний, кстати, как по мне, вообще является лучшим шутером «об американской мафии», заткнувшим за пояс даже хваленого Max Payne во всем, кроме, разве что, графики). Неудивительно, что, имея такой впечатляющий послужной список, Gray Matter не побоялась взяться за настолько сложный и неоднозначный проект, как римейк фактически одного из самых популярных на сегодня жанров — шутеров от первого лица, и блестяще с ней справилась. Повторюсь, я не видел Wolfenstein 3D, поэтому мне все равно, насколько траектория удара ножом в RWCW соответствует оригиналу, с той ли ноги Ближкович вышибает двери и росли ли раньше перед самознаете-каким замком вот эти вот елочки. Меня волнует, насколько в нынешний Wolf интересно играть, и ничего более. Все в порядке. Интересно. Играся.

Поговорим о сюжете. Он, как это нечасто сейчас бывает, оказывается достаточно любопытным для того, чтобы остановиться на нем подробнее. Итак, Вторая мировая война, Германия балуется оккультизмом,

стараясь вызвать дух Генриха Первого и попутно создавая в тайных лабораториях «идеальных солдат» — грубо говоря, практически несвязанных киборгов. Союзникам это, конечно, не нравится, и они отправляют в тыл врага своего «идеального солдата» Вильяма Ближковича. Бред своей кобылы, не правда? Вот и на одном Web-сайте в обзоре игры я встретил язвительный выпад в сторону авторов сюжета — мол, в следующий раз фашистам будут помогать не кто-нибудь, а мирисане. Самое смешное в этом сюжете то, что он не такой уж и бредовый: дело в том, что фашистская Германия действительно занималась оккультизмом, а Пимлер действительно считал себя воплощением Генриха Первого.

Тут же, кстати, нельзя не упомянуть и замечательный фантастический роман А. Лазарчука и М. Успенского «Посмотри в глаза чудовищ», цитату из которого я использовал в качестве эпиграфа. В одном из второстепенных героев, советском солдате по имени Фил (он же — дон Феллипе, он же — Бенья Блашкович), поклонник «Вольфа» без труда узнает своего старого знакомого





В. J. Blazkowicz'a, да и сам сюжет романа (вернее, одна из его сюжетных линий) до боли напоминает все тот же «Вольфенштейн» – опять Вторая мировая, оккультизм, вызов средневековых викингов и скандинавских валькирий на помощь Третьему Рейху, создание идеальных солдат, поиски могущественных древних артефактов вроде молота Тора – Мьелльнира. В общем, сходство потрясающее, разве только замку Wolfenstein авторы побоялись дать то же имя, так что в романе он проходит под названием «Норенбург»... Впрочем, мы отвлеклись от темы.

Переходим к графике. Игра создавалась на «движке» Quake III Arena, что до ее выхода вызывало, прямо скажем, двойственные чувства. С одной стороны, и свое время это была самая технологически совершенная игра, с другой же – будем честными, «ее время» уже давно в прошлом (Q3A, если кто не помнит, вышла целых два года назад). Но Gray Matter не в первый уже раз доказала всему миру, что главное – это не инструмент, а тот, кто его использует. Никакой аляповатой «игрушечности», которой страда-

ют все без исключения игры на «движке» Q3A, и Return to Castle Wolfenstein нет в помине – спокойная цветовая гамма, чрезвычайно детальные модели противника (многие ли геймеры заметили, что R1CW – это первая игра, в которой у всех персонажей на руках есть все пальцы?), шикарная анимация, очень удачный дизайн уровней. В общем, в настоящее время, как мне кажется, это самый красивый шутер из когда-либо виденных свет...

..Но, к сожалению, далеко не самый совершенный с технологической точки зрения. Все же почтенный возраст «движка» дает о себе знать. Так что ни о какой интерактивности мечтать даже не приходится (максимум, что здесь разрешено, – это разбить стекла, стулья и еще кое-что из обстановки да проломить пару-тройку стен в специально отведенных для этого местах).

Искусственный интеллект врагов очень хорош. За одно только использование укрытий (причем грамотное использование!) программистам из Gray Matter стоит поставить памятник. Враги прячутся на время перезарядки оружия, отбивают ногой брошенные игроком гранаты, выскакивают на звуки выстрелов, прекрасно ориентируются на уровнях, способны засесть в засаду и внезапно напасть на утратившего бдительность геймера... Даже если половина вышеперечис-

ленного – всего лишь скрипты, все равно впечатление от действий противника остается самое что ни на есть положительное.

И напоследок – о самом главном. Об игровом процессе. Он, безусловно, удался. R1CW – это классический шутер, в котором игрок идет «по жизни маршем, и остановки только у пивных ларьков». Дорога здесь проложена строго вперед, никаких развилок, никакого повода для раздумий, ведь каждая остановка – это снижение темпа, что для 3D-action смерти подобно. Миссии очень разнообразны, и это тоже радует. Только-только подобрали оптимальную стратегию для «сковыривания» зомби, как они тут же сменяются снайперами на разрушенных городских улицах, те – stealth-миссиями, за ними следуют смертельно опасные киборги в секретной лаборатории, и так все время. Ни одна миссия не похожа на предыдущую, и все они успевают закончиться ровно за полчаса до того, как они стали бы надоедать.

Сразу после выхода игры начали раздаваться обиженные голоса: «Где революция?!». Да, революции нет. А что, кто-то обещал? И, положив руку на сердце, – неужели она здесь нужна? Да, Return to Castle Wolfenstein – это просто отличный шутер, в котором нет ничего новаторского. Но это – не только не плохо, а даже наоборот – замечательно. ■



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Разработчик Gray Matter/Nerve

Software/Id Software

Издатель Activision

Жанр first person shooter

Web-сайт www.castlewolfenstein.com

93
100

- Динамичный игровой процесс
- Блестящая графика
- Неинтерактивность уровней
- Игра слишком короткая

Bubble gum

Сергей Галенкин

Одннадцать эпох, две сотни юнитов, три миллиона апгрейдов – гигантомания, или она есть. Мушкетеры против атомных субмарин. Голова кружится от отрывающихся перспектив. А в итоге? Создаем толпу танинов побольше и «мышцельняем» противника. Повторять до полной победы.

Диснеевский слезливый мультфильм «Анастасия», голливудский блокбастер «Молодой Геракл» и Empire Earth – продукты одной категории, метко именуемой «bubble gum history». Добрый русский изаг, казненный злыми cossacks, олимпийские боги, наяривающие на электрогитарах, и вызывающие землетрясения с прочими катаклизмами седовласые пророки. Тина круто, Бивис?

Если вы хоть раз держали в руках учебник истории для средней школы, псевдо-реализм Empire Earth вызовет у вас только зевоту. А если, не привлеки Господи, конечно, вы его еще и читали, быть игре расстрелянной без суда и следствия. За выдуманный борзописцами сюжет отдуваться приходится грекам, англичанам, немцам и (не поверите) русским. Причем кампания за последних проходит в недалеком будущем на фоне всеобщей демократизации страны бурых медведей. Подобные издевательства над нашими северными соседями выгорают только у Westwood, остальным разработчикам лучше даже не пытаться. Над своей историей патристичные американцы куражиться не рискнули.

К счастью, издатель игры в СНГ SoftClub обещает исправить наиболее вопиющие несоответствия и назвать главгероев поприличнее. Отличный звук и русское ру-

ководство пользователя прилагаются. Приятно.

Вообще, все оказывается не настолько плохо, как вы могли бы подумать вначале. Empire Earth ни в коем случае не пытается стать новой Civilization (как обещали авторы и начале разработки), а является полноценной заменой еще одной американской книги комиксов – Age of Empires. И правда, если за полчаса мы можем перейти из каменного строя в феодальный, то зачем останавливаться на достигнутом? Empire Earth проведет вас от каменных топоров к гигантским шагающим роботам.

Игроной процесс почти полностью соответствует оригиналу. Рубим лес, добываем золото, железо, камень, выращиваем еду. Безропотные крестьяне выполняют все это почти автоматически, они тут же хватаются за работу, стоит их оставить в покое на пару минут. Легко переходим из эпохи в эпоху, постепенно открывая все более и более продвинутое технологии. Метатели копий сменяются рыцарями, те в свою очередь – морской пехотой, которая тоже недолго будет царить полей – грядет эпоха атомного оружия.

Чем игра отличается от прародителя, так это динамизмом. Многопользовательский режим в Age of Empires, чтобы ни говорили купленные Microsoft устройства чемпионов, невыразителен и проходит всегда по



одной и той же схеме: сначала два часа отстраиваемся, затем пять минут воюем. А слабо делать это одновременно? Непрекращающаяся бойня и полное презрение к потерям на фоне методичного сбора ресурсов и отстройки защитных сооружений в течение восьми часов (примерно столько длится бой на самой большой карте). По окончании кажется, что разгружал вагоны с цементом – ужасно болит спина. Предательски ност затекший указательный палец правой руки.

Главное, что смущает во всем этом, – многообразие юнитов. Фактически набора войск, который используется и Empire Earth, хватило бы на десяток менее масштабных игр при экономном расходовании. Очень сложно ориентироваться и тем более что-то решать в такой огромной толпе. К счастью, старый проверенный метод «строим всего понемногу – авось пронесет» здесь работает отлично.





Про игровой баланс сказать что-то определенное довольно непросто по той же причине. Однако нужно заметить, что любимый стратегами всей планеты «танковый раш» в игре отказывается выполнять свои победоносные функции. Координация действий ВМФ, ВВС и наземных сил, которую нам обещали в Real War, здесь действительно работает – даже и не пытаетесь воевать одним типом войск. Разнесут на клочки. Хотя, конечно же, на лавры серьезной стратегии игра и не претендует. Весело и со взрывами – вот кредо разработчиков Empire Earth.

Еще одна проблема – улучшения. Их количество превосходит все разумные пределы, к тому же производится они не в зданиях, а непосредственно самими бойцами. Которые все равно безнадежно устареют в ближайшем будущем. В итоге, в многопользовательской игре никто апгрейды не делает – лучше сэкономить средства для перехода в следующую эпоху. Да и просто можно провести остаток жизни за игрой, пытаясь переключать все «иконки» всех войск.

Существуют и глобальные «цивилизационные» улучшения, которые скрываются на всем процессе игры. Правда, эти функции тоже не доработаны: вполне понятно распределение очков между «увеличенной дальностью бомбардировщиков» и «большей силой удара копьестрателей», но возможность сделать это за один раз невероятно раздражает: ну откуда мне знать в сетевой игре, доживу ли я до постройки аэропорта?

Специальные способности здесь, как и почти во всех стратегиях реального времени (выдающиеся исключения вроде со-



седней Battle Realms только подтверждают правило), практически не используются. Потрясающие по красоте магические фокусы пророков вроде вулкана или чумы на головы неверных требуют внимательного выцеливания оных священнослужителей в кишачей массе войск. Горячие клавиши запомнить, как обычно, лень – чей, не Starcraft. Многоруккий же искусственный интеллект формирует ударные группы, обаятельно пользуясь услугами копелерфилдов. – землетрясениями уничтожает дорожные здания, используя остальные войска для подавления наших партизан.

Строения Empire Earth не представляют собой ничего нового или революционного – выглядят обычно и действуют точно так же. Единственным исключением являются Чудеса Света – по аналогии с Civilization эти сооружения дают некоторые глобальные преимущества, которые, впрочем, не окупают их дороговизны. Да и все враги, до постройки вами, скажем Александрийской Библиотеки, занимавшиеся тихими междоусобными разборками, с появлением на вашей территории такого значительного строения бросают все свои дела и начинают методичный геноцид ваших верноподданных. В итоге, Чудеса Света отправляются в небитие вслед за апгрейдами. Крайне, но бесполезно.

Графически Empire Earth заслуживает всяческих похвал. Движок игры выдает прелестную чистую картинку, любит пугать спецэффектами и легко поддерживает средних размеров битвы. Прида, нужно отметить, что крупномасштабные побоища, которые можно устроить в многопользовательском режиме, способны превратить игру в пошаговую даже на мощнейшем Pentium 4. А какая здесь под! Надо видеть, как идет ко дну, полыхая чрезвычайно реалистичным пламенем, драгоценный авианосец. В этом плане с Empire Earth может соперничать только свежая Battle Realms. Остальные конкуренты первню курят в сторонке. А по качеству реализации всевозможных землетрясений, вулканов и атомных взрывов игра уверенно занимает лидирующие позиции.

Звук заслуживает нежного определения «функциональный», которое, как известно, находится примерно посередине между «среднего качества» и «отвратительный». Музыка, правда, сделана получше – не идеал, но играть не мешает.

В итоге: если вам нравится Age of Empires и Emperor: Battle for Dune, то Empire Earth вас не разочарует. Удачно построенный игровой процесс вкупе с завораживающей графикой делают эту игру прекрасным развлечением. Если же ваш фетиш – Civilization, не отвлекайтесь по мелочам.

EMPIRE EARTH

Разработчик Stainless Steel Studios

Издатель Sierra

Издатель в СНГ SoftClub

Жанр стратегия реального времени

Web-сайт www.empireearth.com

73
100

- Красивая графика
- Зовущий многопользовательский режим
- Историческая достоверность
- Вторичность
- Неудачные напони

Немецкая готика

Сергей Светличный

Каждый раз, когда выходит ролевая игра, ее разработчики обещают нам «детально проработанный мир» — и каждый раз с завидным постоянством не сдерживают обещания. Игроки уже давно все поняли и, в очередной раз увидев этот пункт в списке достоинств очередного ролевого проекта, понимающе улыбаются — шутка, мол. Просто у разработчиков такое чувство юмора.

Если в изометрических RPG с детализацией дела обстоят еще более или менее нормально (благодаря примитивной графике прорисовка мелких деталей отнимает сравнительно мало времени), то в трехмерных ролевых играх все гораздо хуже. Проблема в том, что понятия «огромный» и «детальный» сочетаются из рук вон плохо, а RPG в маленьком мире — это уже вроде и не RPG, а неясно что. Неудивительно, что вторым разработчики обычно жертвуют, чтобы сохранить первое, — и в итоге мы получаем игру, мир в которой хоть и оказывается большим, но производит устойчивое впечатление картонных декораций из второразрядного мексиканского сериала.

Я подозреваю, что сейчас хардкорные ролевики примутся ждать в меня гнилыми помидорами, заявляя, что и без детализации все понятно, а если чего не хватает для полноты ощущений, то и домыслить можно — мозги, извиняюсь, зачем дадены? Да, все так, все правильно, вот только... очень здорово, что разработчики из Piranha Bytes едва ли не первыми в мире решили пойти другим путем —

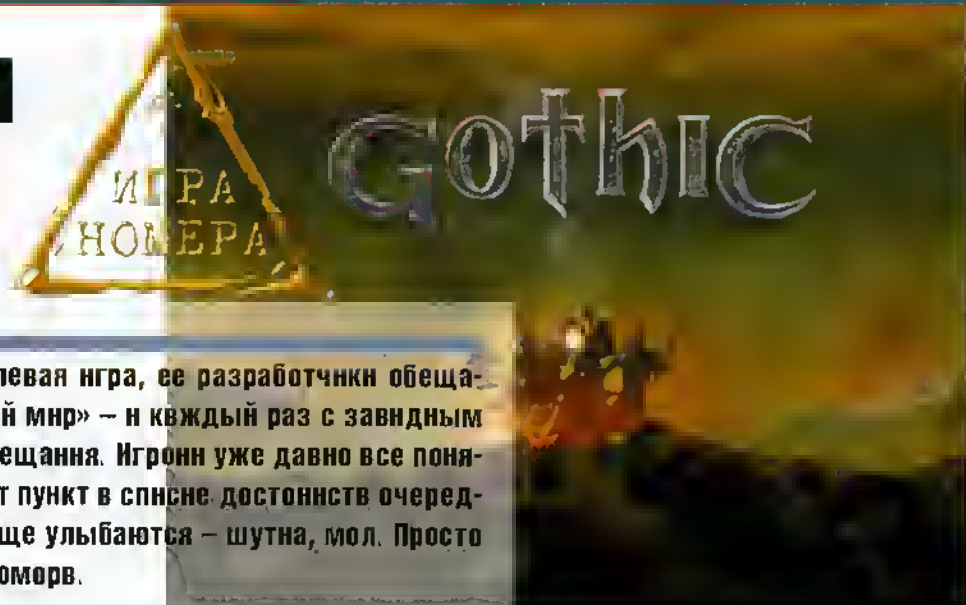
и сделали такие RPG с действительно тщательно проработанным игровым миром. И вдруг оказалось, что при должном уровне детализации сравнительно небольшие его размеры почти не бросаются в глаза и, пожалуй, даже не нуждаются в маскировке типа «а так по сюжету положено!». Вдруг оказалось, что если разработчик заставит NPC выполнять осмысленные действия и адекватно реагировать на поступки игрока, то позволе перестать относиться к нейтральным персонажам как к бездушному столу справок или автомату по обмену барахла на дензнаки и начинаешь воспринимать их действительно как «персонажей». И, самое главное, — в итоге ты понимаешь, что «ролевая игра» — это не только и не столько возможность вручную задать начальные параметры своего персонажа, сколько именно «оживление в роль» главного героя. Впрочем, пора переходить к собственно игре.

На первый взгляд кажется, что мы попадаем в самую обычную фэнтезийную RPG: действие Gothic разворачивается в некоей стране Миртана, где все было бы замечательно,

если бы не орды воинственных орков, опустошающих королевство. И вот тут начинается «второй взгляд» на игру, после которого ощущение «обычной фэнтези» потихоньку исчезает.

Девиз «все для фронта, все для победы» придуман уже давно и не нами, так что и здесь в шахты на добычу стратегически важной руды свозятся преступники со всей страны. А чтобы несознательные граждане не сбежали, шахты решили оградить магическим барьером, из-за которого не сможет выбраться ни одно живое существо. Нечего и говорить, что в этом замкнутом мирке наиболее предприимчивыми индивидуумами очень быстро было создано свое «государство в государстве» и с этим пришлось считаться даже королю — руду получать нужно.

Вот в этот момент на сцене и появляется вы — обычный зэк, которого перед отправкой в колонию «попросили» об одной услуге, пообещав, что сотрудничество поможет вам занять не последнее место в тюремной иерархии. М-да, мало похоже на спасение





мира вытянем в тигровой шкуре из обычной фэнтезийной RPG, правда?

Очутившись в колонии, вы узнаете, что она фактически разделена на три враждебных лагеря — и вам, чтобы выжить, предстоит присоединиться к какому-нибудь из них. Но не ждите, что вас там примут с распростертыми объятиями — за место под солнцем придется бороться. Игрок должен смириться с тем, что отношение к нему окружающих разительно отличается от того, к чему он привык по другим играм, — на традиционный идиотски-восторженный прием можно даже не надеяться, чужаков в Gothic активно не любят, и сразу дают это понять. Будьте готовы к тому, что в первом же лагере стражники наедут на вас с тресковым отступненьем энную сумму за безослабный проход, «а не то хуже будет». Готовьтесь к тому, что если вы не заплатите, то действительно будет хуже. Если вы согласитесь отнестись воду крестьянам на рисовой плантации, не удивляйтесь, когда узнаете, что теперь в местной «табелли о рангах» вы находитесь на одном уровне с этими самыми крестьянами, со всеми

вытекающим отсюда к вам отношением. Так что если вам говорят сделать какую-то работу — трижды подумайте, и прежде чем что-то предпринять, лучше сохранитесь. Учтите, что здесь согласие выполнить какое-либо поручение, как правило, приводит к изменению отношения к вам различных людей. В Gothic нельзя оставаться нейтральным, что бы вы ни делали, так или иначе придется примкнуть к одной из группировок, одновременно с этим нажив себе врагов в другой. Где-то мне встречалось мнение, что система взаимоотношений в Gothic по своей сложности и интересности приближается к онлайнным RPG — другими словами, к отношениям между живыми людьми, и я не могу с этим не согласиться.

Мир Gothic живет своей жизнью, и со временем вы втягиваетесь в его ритм, действительно вживаясь в роль местного зэка, благо, поначалу сюжет практически не развивается, предоставляя игроку полную свободу действий. Выйдя утром из хижины, которую вам милостиво разрешили занять, вы слышите тоскливый вздох своего соседа: «Новый день, и все то же самое...». В ближайшей луже умывается охранник, кто-то латает свою лачугу, два стражника вполголоса обсуждают какие-то свои проблемы, из кузницы доносятся удары молота о наковальню — кстати, если подкупить денюжат, можно будет купить у кузнеца пару заготовок и сделать из них мечи — один на продажу, один для себя... День проводите в окружающих лесах (красивая природа, свежий воздух, а глав-

нос — ни одной уголовной рожи за весь день не увидите), а вечером, зажарив на костре добытое на охоте мясо и продав на местном рынке «дары природы», отправляйтесь на боковую. Честное слово, в Gothic столько возможностей, что подобный образ жизни не надоедает в течение нескольких часов реального времени, пока идет накопление «первичного капитала», проще — набор опыта, необходимого для настоящей игры. Приелось «растительное существование», захотелось настоящих приключений? Пожалуйста — вот сюжет, вот ключевые персонажи, действуйте, зарабатывайте очки, пробирайтесь в верхние эшелоны власти. Только будьте готовы к тому, что чем выше заберетесь, тем больнее падать. Ведь вор в законе — это вам не какой-нибудь отошавший дракон из сказки, ему рога так просто не обломаете.

Так, илюстрация нужно обязательно что-то поругать, а то нехорошо получается. К счастью, в Gothic есть одна вещь, будто специально созданная для критики, — это интерфейс. Более неудобного и, главное, интуитивного интерфейса мне видеть еще, пожалуй, не приходилось. Поначалу проблемы возникают при попытке совершить какое-либо действие, самое элементарное действие — вплоть до поднятия предметов с земли, я уж молчу о вещах посложнее, вроде взлома замков или операций купли-продажи у какого-нибудь торговца. К счастью, ко всему можно привыкнуть, и через пару часов уже перестаешь обращать внимание на подобные «мелочи» — главное, чтобы игра была интересная. А этого у Gothic не отнять.



ГОТИС

Разработчик Piranha Bytes

Издатель Xicat

Локализатор-издатель в СНГ

Snowball/«1С»

Жанр ролевая игра

Web-сайт www.piranha-bytes.com

94
100

- 👤 Детально проработанный мир
- 👤 Интересная система взаимоотношений между персонажами
- 👤 Приятная графика
- 👤 Крайне неудобный интерфейс

Красота — это страшная сила

Андрей Грабельников

Трудно даже вообразить, на что порой способны бывшие сотрудники именитых компаний. К примеру, у беженцев из Blizzard получилась дикийвинная, но вполне закономерная нонверсия Diablo 2 (Throne of Darkness). Результат, наглядно иллюстрирующий поговорку про садовые деревья и их плоды. А вот в случае с г-ном Кастильо, покинувшим Westwood, и его самостоятельным проектом Battle Realms — яблоно не просто упало рядом, но проросло и вымахало размером с добрый дуб, в тени которого потерялось материнское деревце.

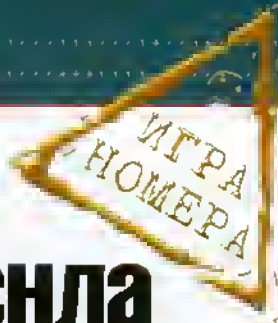
Собственно, последние полуфабрикаты Westwood, особенно Red Alert 2 или, Боже упаси, Yuri's Revenge, ни в какое сравнение с Battle Realms и не идут. Ах, вы говорите Emperor? Нет, не угадали. RTS подобного уровня и степени шлифовки, как Battle Realms, выпускает, пожалуй, одна лишь Blizzard. Такой же педантичный подход к мелочам, особенно к интерфейсу. Под интерфейсом здесь понимается не только та, оснащенная кнопками и картой панель, которую мы привыкли лицезреть в нижней части экрана, но и удобство управления и вообще «чуткость» игры — компоненты эфемерные, невидимые глазу, но для динамичной RTS важнейшие. Попробуйте после Starcraft с такой же легкостью и эффективностью управлять войсками, скажем, в Kingdom Under Fire. А вот «переселиться» на Battle Realms вы сможете без проблем. Нужно лишь свыкнуться с тем, что любое действие, даже постройка здания, производится исключительно по правой кнопке. Отдельной хвалебной песни заслужи-

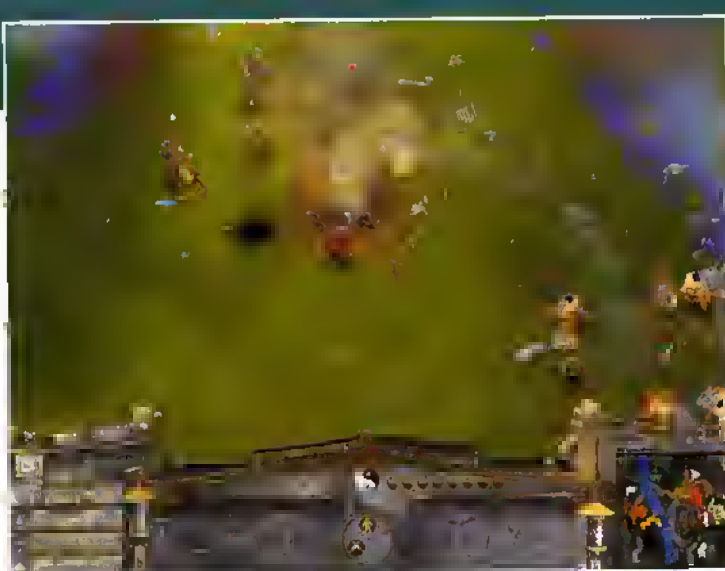
вает гибкость в настройке управления. На щелчок по закладке Controls игра выдает листинг команд такой же величины, какой он обычно бывает у средней руки симуляторов. Настроить и перенастроить можно решительно все.

Тщательным образом изучив управление, можно легко добиться почти полной автономии сельскохозяйственной части игры. Впрочем, этому способствует и сама концепция Battle Realms. Местные пеоны рождаются абсолютно самостоятельно и при этом совершенно бесплатно, вплоть до достижения лимита на число юнитов. При этом каждого следующего работника полей и огородов придется ждать несколько дольше предыдущего. Разумеется, это сделано в целях сохранения баланса. Тут дело вот в чем — в отличие от подавляющего большинства схожих RTS, где военный состав, вероятно, моментально вырастивается в специальных генетических чанах вне зависимости от уровня развития цивилизации, здесь войска получа-

ются путем тренировки все тех же крестьян в специальных зданиях. Принимая во внимание и бесконечный источник ресурсов — здесь, как, впрочем, и в других «японских» стратегиях, это рис и вода — ограничение на количество ваших подопечных максимум в 50, а чаще всего в 30 голов, выглядит очень разумно. Причем примерно десяток человек требуется для бесперебойного снабжения ресурсами и столько же для эффективной обороны.

Так что атаковать вражеские базы обычно приходится не более чем дюжиной тщательно отобранных военнослужащих. Замечу, что в иных RTS ничего подбирать не надо было, а по обыкновению обедавая рамкой полсотни танков класса «мамонт», широко зевнув, отправить их покорять вражескую базу. Однако не таков дон Эд дель Кастильо и прочие аристократы из Liquid — Battle Realms сбалансирована настолько замечательным образом, что подобный подход попросту бесполезен. Юниты весьма отличаются по своим боевым характеристикам и возможностям. Вот, к примеру, достоинство мушкетеров — радиус поражения и наносимый урон, однако перезаряжаются они уж очень долго, с другой стороны, арбалетчики стреляют намного чаще, но причиняют заметно меньше вреда. Между тем подобравшийся на расстояние удара мечник с удовольствием нафарширует обоих и будет совершенно прав — отмахиваться от острой катаны деревянным прикладом неэффективно. При этом для быстрого разрушения строений, что в Battle Realms особенно критично, лучше использовать канониров или огнеметателей. Которые, в свою очередь... Ну, вы меня понимаете. Более того, даже юниты одного типа могут существенно отличаться по характеру наносимого ущерба в зависимости от того, какое из специальных умений они используют и используют ли вообще. Каждому войску требуется чуть ли не индивидуальный подход.





Таким образом, секрет победы — в тщательном подборе состава атакующих и их умений. Что гораздо больше отдаст тактикой с каким-то даже RPG-уклоном, чем обычной RTS. Впрочем, когда дело доходит до самого боя, происходящее на экране начинает более всего напоминать потасовку в ковбойском салуне, какой ее обычно изображают в вестернах. Совершенно неконтролируемое, сумбуриное, хотя и красочное зрелище. Узрев представителей оппозиции, войска моментально срываются с места в карьер, смешиваясь с противником в одну большую кучу, из которой время от времени выпадают бездыханные тела. Вероятно, Battle Realms — первая RTS, где действительно не хватает настройки уровня агрессивности юнитов.

Предложенная разработчиками схема оплаты за производимые апгрейды революционная и крайне запятна. За любое усовершенствование игра просит вместо риса с водой некие нин/ян-очки. Между тем указанные очки выдаются игроку только за активное участие в боевых действиях, и чем дальше от базы это будет происходить, тем щедрее окажется награда. При этом замечу, что апгрейдов множество, а в обороне много не напасешься. Приходится совершать дерзкие налеты прямо под носом врага во имя будущих прибылей нин/ян.

Что же касается визуального исполнения игры, то тут произведение Liquid натягивает нос и третьему Myth (графика в котором, поверьте, весьма и весьма недурна), и третьему же, но еще не вышедшему, Warcraft. Причем в Battle Realms, несмотря на абсолютную трехмерность, камера закреплена где-то над головами подопечных и решительным образом отказывается вращаться и вообще хоть как-нибудь менять свое положение. Никаких неудобств, впрочем, из-за этого испытывать не приходится — с этого ракурса прекрасно видны все преимущества или недостатки рельефа, который, разумеется, используется на всю катушку, что, похоже, стало наконец-то стандартом.

Присматривая выгодное местечко на возвышенности, откуда допустимо было бы безнаказанно «гадить» на головы врагам, можно натурально позабыть о всяком кровопролитии и просто созерцать окрестные красоты. Пасторальные лесные карты шелковым ковром покрывает изумрудная трава, в прозрачных речках плещется рыба, порхают жизнерадостные птицы, по земле бегут тени от облаков. Идиллия. В болотах царит сумрак, в мрачных перелесках стелется туман, часто идут ливни. У любого типа местности свои неповторимые, осязаемые характер и атмосфера. Кроме того, поверхность земли выполнена невероятно четко — видны каждая травинка и каждый камушек. Ландшафты Battle Realms ничем не уступают по детализации рисованным плоским кар-

там. Вместе с тем некоторые здешние графические детали несут и практический характер. Во время дождя затухают пожары и активнее произрастают рисовые культуры, густые скопления деревьев позволяют вести активную партизанскую деятельность, устраивая неприятелю форменные сюрпризы с раздачей подарков. С другой стороны, компьютер и сам не дурак выкидывать подобные фортели, так что плюньте на заветы Greenpeace и выжигайте окружающую базу посадки.

Общий дальневосточный уклон игры, естественно, не мог не отразиться на внешнем виде местных самураев. Юниты беззащитно стараются перещеголять друг друга формой прически и размерами оружия. Как правило, меч и прочая убийственная утварь немногим уступают по габаритам своему владельцу. Орудуют они ими, впрочем, без всяких видимых затруднений, приводя в неопишимый восторг грациозностью отто-

ченных движений и ударов. Анимация персонажей восхитительна — стоит только взглянуть, как тяжело, кренясь набок, крестьянин несет ведро с водой, или как, сторбившись, подволакивает ноги раненый вояка.

Самое феерическое зрелище, апофеоз красот Battle Realms в динамике — масштабная схватка на переправе реки. Враждебно настроенные граждане, по колено в полупрозрачной бурлящей воде, ожесточенно мутузят друг друга впечатляющими острыми предметами, оставляя в наполненном спецэффектами и стрелами воздухе инверсионные следы, во все стороны летят капли крови, медленно растворяясь в реке. Да... Крррасота!

Предложенная разработчиками схема оплаты за производимые апгрейды революционная и крайне запятна. За любое усовершенствование игра просит вместо риса с водой некие нин/ян-очки.



BATTLE REALMS

Разработчик Liquid Entertainment

Издатель Ubi Soft

Жанр стратегия в реальном времени

Web-сайт battlerealms.ubi.com



92
100

- Качественное исполнение
- Сбалансированность
- Много интересных инновационных решений
- Отменное графическое исполнение
- Некоторые огрехи в поведении юнитов

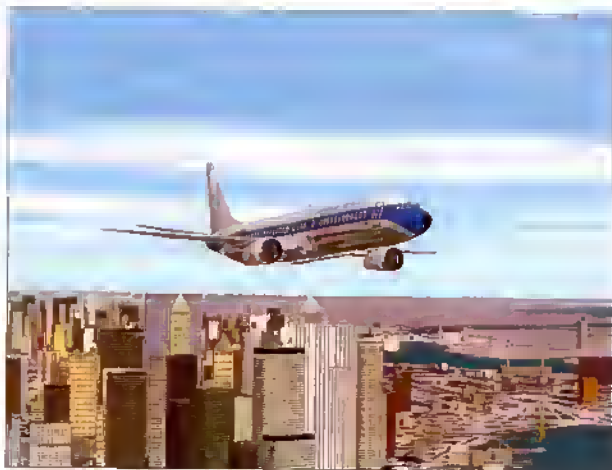
С НОВЫМ, 2002 Flight Simulator!

Владимир Кочмарский

Традиции — одна из основ нашей цивилизации. Создавать традиции — привилегия лучших. И я могу поспорить с теми, кто считает, что выход очередной версии Flight Simulator каждые два года — это плохая традиция.

Необъявляемый лозунг Microsoft «Весь мир в кармане» вполне применим и к этому их продукту. Большую часть трех CD с игрой занимает именно он — мир. Ничто не мешает виртуальному пилоту проложить маршрут из Кисва через Жмеринку в один из аэропортов США. Главное — суметь выбрать один из 17 летательных аппаратов, способных совершить данный сенсационный перелет. Среди них несколько магистральных лайнеров, включая Boeing-747, с десятком самолетов «бизнес-класса» и легких «частников», планер, традиционный Sopwith Camel, вертолет и как дань технологическому предку игры — истребитель F4U-1D Corsaire из CFS2. К сожалению, из списка выбыл Concorde, ко времени выхода FS2K2 все еще не возобновивший полеты после катастрофы под Парижем.

Не ослабевающая популярность MSFS позволяет разработчикам совершенствовать игру от версии к версии. Поэтому FS 2002 выглядит как значительно улучшенный CFS2. Помимо традиционных для FlightSim плоских панелей, появились трехмерные виртуальные кокпиты и визуальное отображение повреждений и вызванных отказами техники или неумелым пилотированием. И без того отличная графика пополнилась несколькими дополнительными эффектами. Реальная поверхность всей Земли с разрешением в 1 км позволяет довольно уверенно находить знакомые географические ориентиры. Предмет особой гордости разработчиков — система AutoGen — автоматически «оживляет» ландшафт деревьями и домами в зависимости от типа местности. Поэтому земля теперь не выглядит как раскрашенная текстурами пустыня. С другой стороны, знакомые города, «забитые» стандартными «коробочками», смотрятся довольно странно. К сожалению, таких городов — большинство. Детально прорабо-



ваны лишь несколько европейских столиц и крупных городов США, а также Токио и Сидней. Кроме этого, в игре воссозданы некоторые известные архитектурные достопримечательности, такие, как египетские пирамиды и Московский Кремль. Впрочем, если этого вам окажется недостаточно, можно «скачать» из Internet гигабайты дополнительных самолетов и ландшафтов с разрешением до 35 м. Как и прежде, расширяемость этой игры остается на непревзойденном уровне.

Посетить все интересные места мира MSFS можно, выполняя подготовленные авторами задания, например по своевременной доставке чиновника мегакорпорации на ответственные переговоры. Ему ведь не объяснишь, что сейчас неслетная погода и сложное движение в районе аэропорта назначения.

Еще одно долгожданное новшество FS 2002 — диспетчеры. Теперь с ними можно пообщаться с помощью разветвленного текстового меню. Они выведут ваш самолет на посадку или помогут найти дорогу к ВПП в незнакомом аэропорту.



Впрочем, на мой взгляд, основная ценность MSFS — это обучающий потенциал. В отличие от предыдущих версий на CD с игрой поставляется полная документация в электронном виде. Кроме этого, теоретические занятия по пилотированию ведут живые инструкторы, щедро «снабжая» игрока анимационными роликами и иллюстрациями. Те же инструкторы проведут и практические занятия, подсказывая, что и как надо делать в самолете. В конце учебного курса даже абсолютно не-

знакомый ранее с авиацией человек сумеет сдать на виртуальные права. К сожалению, для многих на пути к небу в FS2K2 может стать один, но непреодолимый барьер — языковой. Ведь все уроки идут на английском языке. Однако это — уже совсем другая история.

Не забыта в FS 2002 и сетевая игра. Помимо старого доброго режима совместного полета, появился новый, названный авторами Flight Instructor. В этом режиме один из игроков выполняет роль оператора тренажера, наблюдая телеметрию полета своего подопечного, а также устоявшаяся ему жизни отказами техники или изменением погодных условий. Впрочем, при этом инструктор может и помочь добрым советом, воспользовавшись встроенным чатом.

Нарушать традиции — тоже привилегия великих. Вот и Microsoft сделала с 2002-м то, что не делала никогда с предыдущими версиями игры. В комплект поставки Microsoft Flight Simulator 2002 Pro входит весь набор инструментов, необходимых для создания дополнительных самолетов. Основан он на облегченной версии 3D Studio Max — Gmax. Этот редактор позволяет создать и поместить в игру полноценную трехмерную модель нового летательного аппарата, а с помощью встроенного в игру инструмента отредактировать и его физическую модель. Так что, когда все экзамены будут сданы и все рекордные перелеты выполнены, можно смело приниматься за превращение MSFS в свой собственный игровой проект.

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO

Разработчик-издатель Microsoft

Жанр авиасимулятор

Web-сайт www.microsoft.com/games/fs2002/

90
100

- Обновленная графика
- Глобальная карта
- Качественная имитация воздушного движения
- Некоторые огрени ландшафтов
- Исполная функциональность большинства аэропортов мира

Под седой равниной моря

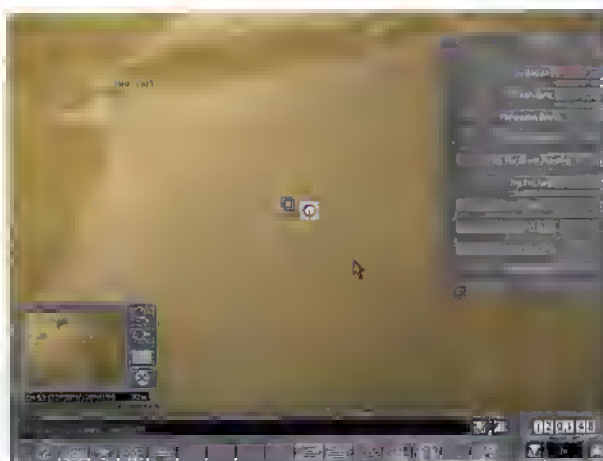
Владимир Кочмарский

Ала-а-гм!!! – ирин вахтенного разнесся по всем закоулкам прочного норпса. Бунвально через минуту только тонкий пенный след за перископом уназывал на то место, где под свинцовыми волнами иралась 600-тонная стальная рыбина, устремившаяся на перехват английского транспорта...



Наконец-то. Наконец-то вышла долгожданная Silent Hunter II, которая на время переносит нас из теплых и светлых современных квартир в затхлые помещения немецкой подводной лодки времен Второй мировой войны. Заняв место ее капитана, мы сможем поучаствовать в нескольких отдельных исторических миссиях, а также, начав карьеру в 1939 году, будем стараться дожить до сорок пятого. Не забыты разработчиками и тренировочные задания, где в «теплых» условиях новоиспеченные капитаны смогут набраться опыта, кроме того, в нашем распоряжении и «музей», в котором можно многое узнать о судах и самолетах противников и союзников.

Но по-настоящему почувствовать себя морским волком и подводным пиратом игрок сможет только в кампании. Построена она в виде отдельных заданий, а не привычных выходов на патрулирование, как в предыдущей версии игры или незабвенной Aces of The Deep. Разработчики постарались отразить в миссиях все основные этапы подводной войны в Атлантике, Средиземноморье, Индийском и Ледовитом океанах. Здесь и знаменитый рейд в Скапа-Флоу, и разгром конвоя PQ-17 на маршруте из Рейкьявика в Мурманск. Фактически в игре представлен весь Мировой океан, и ничто не может помешать нам создать миссию даже на Тихоокеанском ТВД.

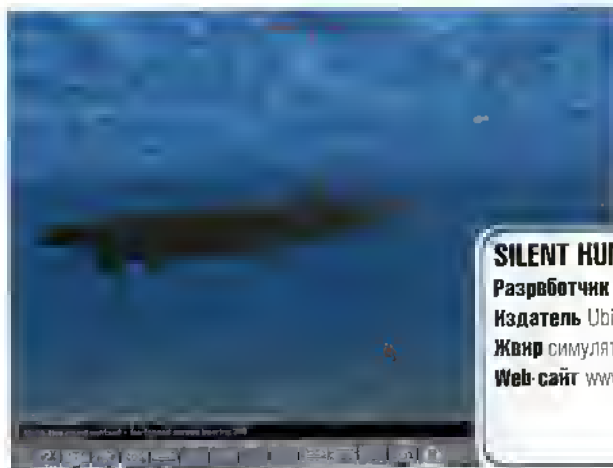


Как и многие другие симуляторы подводных лодок, SH2 представляет собой набор функциональных экранов. Среди них – штурманская карта, акустический пост, перископ, центральный пост, карта контроля повреждений и пр., общим числом – 15. Однако некоторые из них могут быть недоступны в зависимости от типа лодки или ее положения. Часть этих экранов позволит изглянуть на свой корабль и суда противника в трехмерном окружении. К сожалению, 3D-мир Silent Hunter II намного менее красочен, чем, скажем, в «Ил-2 Штурмовик».

На протяжении карьеры вам предстоит командовать 13 различными типами подлодок, начиная с ЦА и заканчивая знаменитой XXI серии. Со временем и распоряжение игрока будут поступать новые средства обнаружения и уничтожения противника, такие, как радар или самонаводящиеся акустические торпеды.

Кроме самого корабля, рядом с нами незримо будет присутствовать и его экипаж. Незримо – потому что никого из его членов вы не увидите, но работу свою они выполняют на «отлично». Специалисты помогут вам правильно рассчитать параметры торпедной стрельбы, будут обслуживать орудия, ликвидировать боевые повреждения и сообщать о новых акустических контактах. Впрочем, некоторые из функций, например расчет торпедной стрельбы, можно выполнить и самому.

К сожалению, помимо скромной графики, игра обладает еще несколькими недостатками. Как всегда, подкачал AI противников – заведя след торпеды, транспорты, а иногда и боевые корабли вместо умелого маневрирования сбиваются в кучу, нередко тараня друг друга или выбрасываясь на мель. Все английские сторожевики и миноносцы с первых дней войны оборудованы сонарами, что противоречит историческим сведениям, да и некоторые параметры немецких лодок и торпед также вызывают вопросы. Сомнительна и живучесть многих кораблей противника, которые после взрыва торпеды даже не сбавляют ход. Впрочем, большинство этих неточностей только усложняют игру, что, по моему мнению, делает ее лишь интересней. Однако, загрузив и установив несколько патчей, можно изменить многие параметры Silent Hunter II в сторону большего реализма.



SILENT HUNTER II
Разработчик: Ultimotion
Издатель: Ubi Soft
Жанр: симулятор подводной лодки
Web-сайт: www.silenthunterii.com

76
100

- ⊕ Реалистичный звук
- ⊕ Не плохое звуковое оформление
- ⊕ Хорошо передана атмосфера подводной войны в Атлантике
- ⊕ Устаревшая графика
- ⊕ Нереалистичная модель повреждений кораблей противника

Космическая армада

Ростислав Панчук

Игры на тему популярных фильмов (Star Wars, Star Trek, Dune, Aliens vs. Predator) всегда вызывали интерес у геймеров. Но когда примитивных поделок по теме становится больше, чем частей сериала, популярность их стремительно падает.



Спасением в таком случае может стать нововведение наподобие модного 3D. И если в Emperor: Battle for Dune эффект от применения трехмерности превзошел все ожидания и дал вторую жизнь старой идее, то в Star Trek: Armada 2 придется ограничиться констатацией факта: да, 3D есть. Вот, собственно, и все...

Внешне игра воспринимается как смесь Starcraft и Homeworld. С первой ее роднят горячо любимые западными подростками туповатый геймплей с неизменным tank-rush, а также наличие целых шести рас — начиная с надоевших всем Федерации, Klingonov и Borgov и заканчивая экзотическими Species 8472, использующими исключительно органические технологии (чем не Зерги?). Но разработчики расставались на кампанию лишь для первых трех рас, с другими придется знакомиться в Skirmish. С Homeworld игру сближают лишь космические просторы. К сожалению...

Сюжет Armada 2 примитивен и особой оригинальностью не блещет. «Федерация стоит на пороге конфликта, угрожающего хрупкому миру, которого мы с таким трудом добились. Только что получено сообщение о возобновившейся угрозе со стороны Borgov. Этому надо положить конец, Командор» — гласит «вводная» во вступительном ролике. Ну что ж, быстренько строим армаду побольше и идем крушить врага. Вот и вся стратегия.



Для усложнения изилие легкого прохождения игры введены поля астероидов, черные дыры и целых пять разноцветных туманностей. Четыре из них нехорошие и всячески стараются напасть на вас, уничтожая корабли, а зеленая туманность, наоборот, подлечивает юниты.

Кстати, теперь жизнь юнита отображается не стандартной зеленой/желтой/красной полосой, а восемью параметрами, начиная от энергетических щитов и заканчивая офицерским составом, что намного реалистичнее, но поначалу немного ошарашивает. Вот, например, коварный враг прицельным огнем повредил двигатель корабля. Все, летать он не сможет (пока плетущиеся сзади ремонтные корабли не починят его). Кому такое понравится, а? Хотя, с другой стороны, все правильно.

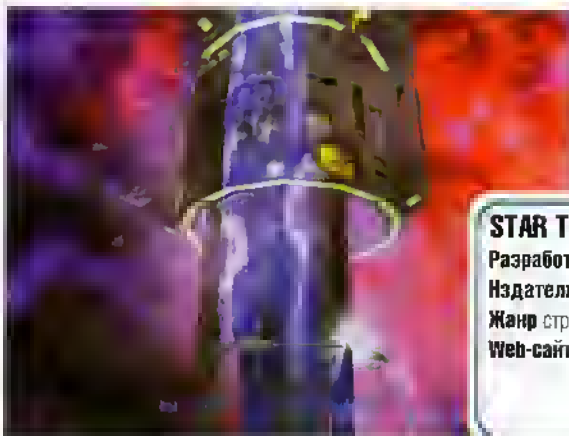
Игру спасает великолепный AI, наделенный «недюжинным умом». Для настройки «способа мышления» кремниевому разуму предусмотрен десяток оп-

ций. Теперь флот не бросится на несчастного вражеского разведчика (по дороге, разумеется, напоровшись на многочисленные неприятельские заслоны). А если некоторые боевые единицы повреждены, то они автоматически отремонтируются и вернутся на прежнюю позицию.

Еще одно чрезвычайно приятное новшество: корабли здесь передвигаются не только на обычных импульсных, но и на гипердвигателях. Разведывать территории и удирать от превосходящих сил врага теперь проще простого. Path-finding также достоин всяческих похвал. Если вам лень искать последние оплоты врага, достаточно задать своему флоту приказ «Search & Destroy», и он сам все сделает, автоматически обходя пояса астероидов и опасные туманности.

Вот если бы еще и графика была на уровне! Да, это один из самых больших недостатков игры. ST:A2 вроде трехмерная, но эта функция явно лишь для очередного ярлычка на коробке. Конечно, камеру можно вертеть как душе угодно, но я ни разу не испытывал реальной потребности в этом. Модели кораблей неплохие, но все они — от разведчика до крейсера — имеют практически одинаковые размеры. ST:A2 играется как обычная 2D RTS с небольшим бонусом в виде 3D, которым можно побаловаться на досуге.

Но, тем не менее, несмотря на все свои минусы, игра получилась довольно неплохой и рекомендуется любителям Star Trek. ■



STAR TREK: ARMADA 2

Разработчик Mad Doc Software

Издатель Activision

Жанр стратегия реального времени

Web-сайт www.startrek.com

79
100

- Великолепный AI
- Неординарные воюющие стороны
- Устаревшая идея
- Недоработанность 3D-графики
- Временами скучный геймплей

Возвращение живых мертвецов

Алексей Пасак

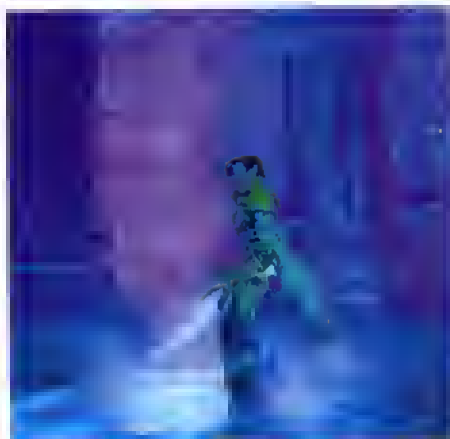
Посвящается всем поклонникам персонажей в RPG с отрицательной репутацией, убитых NPC в shooter'ах, разрушенным деревням в Black & White, плохим концовкам игр и черного цвета в одежде.

Согласитесь, что бесконечная череда блестящих суперменов, которых нам предлагают разработчики в качестве главного героя, уже порядком приелась: возись с ним, таскай этого «примеся всем пионерам» за ручку, ссй разумное, доброе, вечное на своем пути...

Уставшим от экзпансии всего положительного можно начинать радоваться, кричать «Ура!» и бросать в воздух чепчики — к нам вернулся вампир Raziel, главный герой хита двухлетней давности — Legacy of Kain: Soul Reaver. Пересказывать полностью сюжет первой части не буду, самым любопытным могу порекомендовать обратиться к обзору в «Домашнем ПК», № 11 за 1999 год, а сам замечу, что вторая часть «Похитителя Душ» представляет собой сиквел с логическим продолжением истории, так что те, кто не знаком с предыдущими приключениями вампира голубых кровей (в прямом смысле слова), могут просто-напросто не понять сюжет.

В общих чертах скажу, что речь идет о мертвом вампире со сломанными крыльями, который мстит своему бывшему хозяину Кайну (герой условного приквела серии — Blood Omen: Legacy of Kain).

Первая часть заканчивается погоней за Кайном во временном портале — с этого же эпизода и начинается дальнейший рассказ. По идее, месть продолжается, но... но вот дальше идет сплошная персональная жизнен-



но-личностных ценностей нашего хаотически-злого героя. Плохие оказываются вроде как бы и неплохими, хорошие вообще нет, а все деление на «черный — белый» отбрасывается подальше и обильно заливается серой краской. Сплошной дзен-буддизм.

Пока наш герой упорно ищет зло в любом облике, хотя бы в дисбалансе Времени и Пространства, можно посмотреть на сам процесс поиска. Внешне Soul Reaver 2 — самый что ни на есть обыкновенный action/adventure, только с неживым героем в главной роли. Вот вам и отличие от большинства «конвейерных» игр. Так как вы мертвы, убить второй раз вас уже не удастся, как говорится — нельзя сломать руку тому, у кого ее нет. «Смерть» приведет всего лишь к переходу в Spectral Realm — Мир

Мертвых, который отличается от обычного фиолетово-синей гаммой, изысканно деформированной архитектурой (видели бы вы лестницы) и наличием мерзких потусторонних (куда без них) существ. Переходы

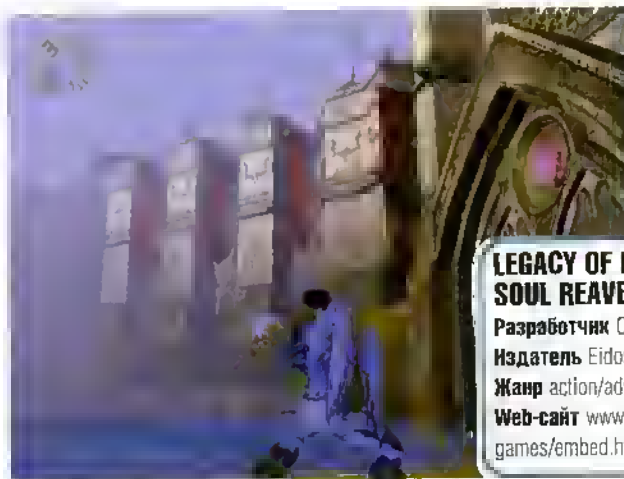


между мирами (к слову, в потусторонний мир вам придется «вываливаться» регулярно — и чаще не по причине смерти, а для решения головоломок) сделаны эффектно — особенно из мира мертвых в мир живых. Окружение, до недавнего времени напоминавшее творения художников-сюрреалистов (изогнутые стены, перекрученные лестницы, призрачные монстры и ступки душ, витаяющие повсюду), начинает блекнуть, тускнеть, стены выпрямляются, и мир постепенно обретает привычный вид... С губ срывается невольное «Matrix has you».

Трудно сказать, чего же больше в SR2 — action или adventure? Все достаточно сбалансировано — шинкование монстров и людей (несмотря на элементарное управление, бои оказываются очень интересными и эффектными) гармонично сочетается с решением неплохих головоломок, а в паузах вниманию игрока предлагается немаленькое количество отличного срежиссированных cut scenes, в которых раскрываются все перипетии сюжета.

Графика хорошая. Других мыслей не приходит — порт с PS2 получился весьма удачным. Да и дизайн уровней порой просто потрясает — готика подземных залов и заброшенных замков, унылая мрачность зеленых болот и искривленное зеркало сны в загробной жизни — все смотрится чертовски «атмосферно». То же можно сказать о звуке — от свиста оружия в воздухе и до шагов по снегу.

И убили вас Бог покупать версию игры, успешно переведенную «профессиональными актерами»! За озвучиванием стояли мастера своего дела, а Разиэль говорит голосом самого Майкла Белла (Michael Bell), известного и заслуженного ветерана в этой области, так что звуковой ряд иначе как совершенством не назовешь.



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2

Разработчик Crystal Dynamics

Издатель Eidos Interactive

Жанр action/adventure

Web-сайт www.eidosinteractive.com/games/embed.html?gmid=85

87
100

- Координарный геймплей
- Атмосферный дизайн уровней
- Отличный звук
- Большая продолжительность игры

Скорость света

Сергей Галенкин

Неожиданно, как удар молнии, ворвется Ballistics в вашу жизнь, стащит с сиденья трехколесного «велосипеда» MotoRacer 3 и сделает предложение, от которого кевозможно отказаться. Вы хотели ехать быстро?

Скорость убивает. Встреча с деревьями на жалких 140 километрах в час превратит вас в сверкающий заводской краской Харлей в бесполезную грудку металлолома, а вас придется соскребать с асфальта ложкой.

Жалкие подделки, объединенные общим названием «Жажда скорости», не способны эту самую жажду утолить. Что нам предлагают? Максимум 200 километров в час, скучный асфальт, никакого риска. Конкуренты жонглируют списками машин и трасс, делая неуверенные попытки завлечь покупателя. Ballistics не из их числа. Скорость — вот чем «цепляет» эта игра. Скорость, как наркотик, — попробовав один раз, уже нельзя остановиться.

Фраза «футуристические гонки» не совсем точно отражает жанровую принадлежность игры. Скорее уж — «самая быстрая игра на планете». Предыдущий фаворит Star Wars: Racer безжалостно отправлен в корзину. Здравствуй, новый идол!

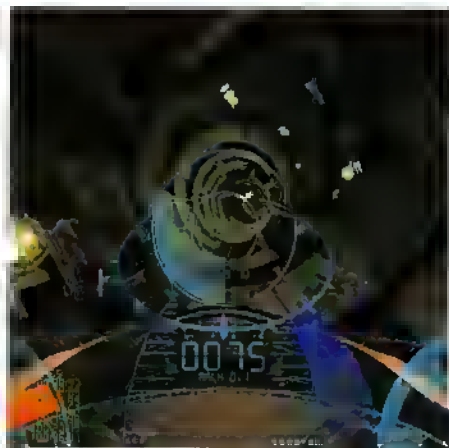
Еще быстрее. Случайный воробей, наткнувшийся на ваш болид на скорости в 350 километров в час, пройдет нулей сквозь сердце.

Сюжет игры в нашем случае особого смысла не несет: недалекое будущее, злые и ужасные корпорации, бла-бла-бла. Главное — гонки на летающих байках в специально проложенных для этой цели тру-

бах-тоннелях. Магнитное поле удерживает ваш болид в воздухе, предохраняя его от столкновения. Вы парите в полуметре от поверхности, старательно пытаясь не врезаться в периодически появляющиеся препятствия и аккуратно собирая бонусы.

Еще быстрее? 900 километров в час — все вокруг сливается в красивый календоскоп красок, в глазах туман. Отважись на мгновение — путь продолжат сверкающие оплавленными хромами останки.

По окончании заезда в полном соответствии с канонами жанра покупаем все, что продается, тратя кровно заработанные и улучшая своего железного коня. Ничего необычного в этом нет, хотя, честно говоря, вполне реально пройти игру, не потратив ни копейки. В Ballistics имеется несколько уровней сложности, и если на первом вам придется приложить максимум усилий, чтобы прийти к финишу последним, то с повышением реалистичности вы будете рады, когда сможете удержаться на трассе в течение хотя бы 15 секунд.



Многопользовательский режим весел до истерики. Однако, чтобы в полной мере получить удовольствие от игры, необходимы как минимум пять добровольцев — иначе игра превращается в банальную погоню.

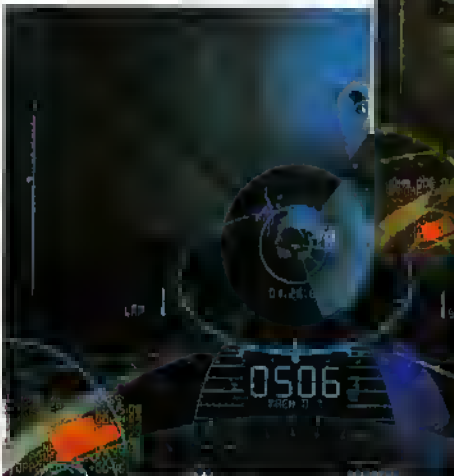
Еще быстрее! Титановый скелет, киберимплантаты под черной коробкой — только так можно превысить 3000 километров в час, управляя байком. После аварии не остается вообще ничего. Идеальная смерть — адское давление сжигает за доли секунды.

Графически игра хороша настолько, насколько это вообще возможно в данном жанре. Ballistics легко найдет работу вашему GeForce 3, соскучившемуся по DroneZ. Владельцы карт



«не от Nvidia» и счастливые обладатели Windows XP — требуют патч! (см. на диске). Музыка заслуживает записи на отдельный компакт-диск и прослушивания в машине по пути на работу. Выбросьте ваш чертов «Шансон»! Нарушать правила дорожного движения надо под соответствующий ураганный аккомпанемент.

Еще быстрее!!! Впереди заванным и недосягаемым горизонтом маячит верхний предел — скорость света. Но я уже близко. ■



BALLISTICS

Разработчик Grin

Издатель Xicat Interactive

Жанр футуристические гонки

Web-сайт www.grin.se/ballistics/

85
100

- ⊕ Высокая динамичность
- ⊕ Отлично графико
- ⊕ Интересный многопользовательский режим
- ⊗ Однообразность
- ⊗ Нестабильная работа

Две причины подписаться на журнал **Motor News**



СУПЕРЦЕНА — 4.50 грн.
в рознице — 5.55 грн.

**Спецвыпуск
АВТОКАТАЛОГ 2002
4.50** грн.

Подписной индекс 40353



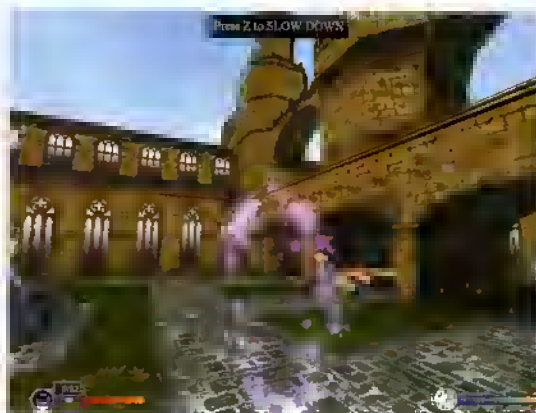
Почувствуй себя волшебником

Александр Птица

Пасмурным ноябрьским днем прошлого года в мою комнату влетела сова и сбросила на стол небольшой пакет. Обратный адрес на его обертке гласил: «Школа магии и волшебств Хогвартс». Из пакета выпали диск и приложение и нему сопроводительное письмо. В означенном документе мне предписывалось ознакомиться с компьютерной реализацией потрясав все читающее сообщество приключений «мальчишка-нотерый-выжил» — симпатичного очкарика Гарри Поттера — и его друзей, случившихся на первом году обучения в школе Хогвартс.

Прежде чем изложить свою точку зрения, напомню, что сказочный сериал английской учительницы Дж. К. Роулинг стал самой большой сенсацией книжного рынка последних лет. Никто и не сомневался, что за книгами последуют веренища фильмов и игр. Так оно и случилось. Четыре игры по мотивам первой книги о Гарри Поттере для различных платформ появились в продаже в день кинопремьеры (16 ноября) и вплоть до Рождества оккупировали самые верхние ступеньки в соответствующих списках бестселлеров.

К сожалению, не всегда лидерство в хит-парадах является синонимом высокого качества. На примере игры «Гарри Поттер и философский камень» мы убеждаемся в этом в очередной раз. Симпатичная штучка получилась, но на ожидавшийся шедеврником образом не тянет. В процессе игры меня не покидало ощущение, что ее разработчики (малоизвестная команда Know Wonder) сработали поспешно, несколько небрежно, и в результате, несмотря на все визуальное великолепие интерьеров школы и ландшафтов ее окрестностей («нереальный» движок, однако), неповторимая, действительно волшебная атмосфера книги ис-



парилась, как какое-то недоделанное магическое зелье.

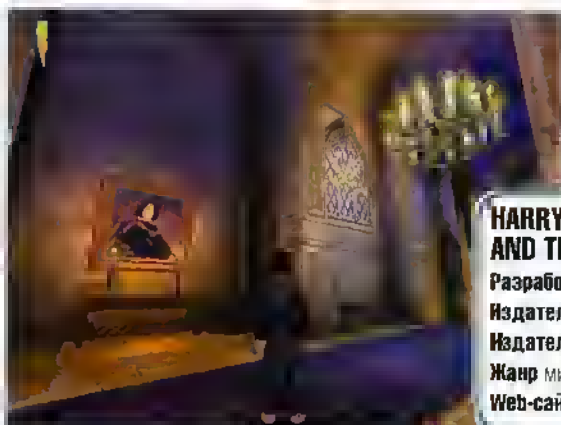
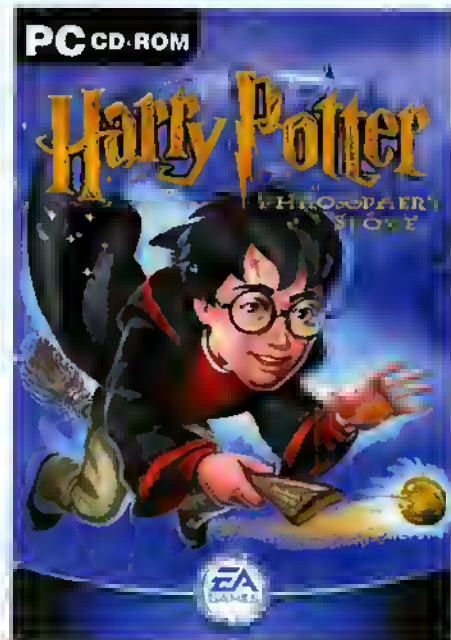
Итак, перед нами симулятор малолетнего чародея, достаточно строго следующий основным вехам сюжета первой книги о нем. До достижения 11-летнего возраста Гарри, совершенно не подозревающий о своей принадлежности к волшебному сословию, жил у своих родственников, хотя, прямо скажем, жизнью его пребывание в доме Дарсли можно было назвать с очень большой натяжкой. Наконец судьба мальчика изменилась, и он очутился среди подобных себе подростков в школе Хогвартс, где ему довелось пережить массу увлекательных, таинственных и опасных приключений, стать одним из лучших игроков в любимом магии и волшебниками виде спорта — квиддиче (неский невероятный гибрид футбола, бас-

кетбола и регби в воздухе) и, в конце концов, встретиться лицом к лицу с самим... Нет, о финальном боссе рассказывать не буду, чтоб у тех, кто не читал книгу и не смотрел фильм, осталась хоть какая-то мотивация пройти игру до конца.

Настоящий волшебник должен уметь все. Видимо, поэтому практически каждый из эпизодов «Гарри Поттера», по сути дела, является отдельной мини-игрой. Усыпленные трехглавого пса, живые шахматы и выбор антигенного зелья — типичные головоломки. Поиск потайных комнат, прыжки по движущимся в воздухе платформам — неизменные атрибуты традиционных аркад. Обучение новым заклинаниям до боли напоминает «мышинные росчерки» из Black & White. Погоня за Драко Малфоем есть не что иное, как вариация на гоночные темы с метлой в качестве средства передвижения.

Но даже такой, казалось бы, разнообразный жанровый ассортимент не добавляет игрельности. Все слишком просто, прямолинейно, а временами и элементарно скучно.

Возможно, я слишком строго и придирчиво подошел к «Гарри Поттеру», но всегда очень жаль, когда надежды на что-то необычное и из ряда вон выходящее не оправдываются. Хотя, в принципе, «Гарри Поттер и философский камень» все-таки смотрится вполне прилично на фоне общей серой массы игр по мотивам популярных книг и фильмов.



HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE

Разработчик Know Wonder
Издатель Electronic Arts
Издатель в СНГ SoliClub
Жанр микс
Web-сайт hpgames.ea.com

68
100

- Хорошо узнаваемые персонажи книги и фильма
- Наклонное сочетание особенностей различных игровых жанров
- Игра очень короткая
- Невозможность «промотать» скриптовые сценки

«Призраки» против русских

Владимир Кочмарский

Нет, не придется мировому империализму помахать кулаками после драки. Давно нет СССР, почитна Россия вполне миролюбива по отношению и Западу. Но враги всего прогрессивного человечества не дремлют — им так и хочется ввергнуть мир в пучину Третьей мировой войны. Хотя бы виртуальной. И вот очередной сценарий конфликта бодро подхвачен группой программистов-милитаристов из Red Storm. Он попал на наши компьютеры под названием Tom Clancy's Ghost Recon.

Итак, игроку снова предлагают занять место командира очередного элитного подразделения армии США. На дворе 2008 год, и мир находится в преддверии новой войны. Уже пали под стальными гусеницами «Черных орлов» Украина, Казахстан и Беларусь. Последние оплоты демократии на территории бывшего СНГ — Грузия и страны Балтии — вот-вот тоже станут жертвами российской воисщины. А потом настанет очередь и Европы. Кто же спасет мир во всем мире?

Ну конечно же, пара-тройка бравых американских рейнджеров. Тем более, что среди них есть все необходимые для миротворческих операций специалисты: стрелки, пулеметчики, снайперы и подрывники. В бою, однако, смогут принять участие одновременно не более шести из них.

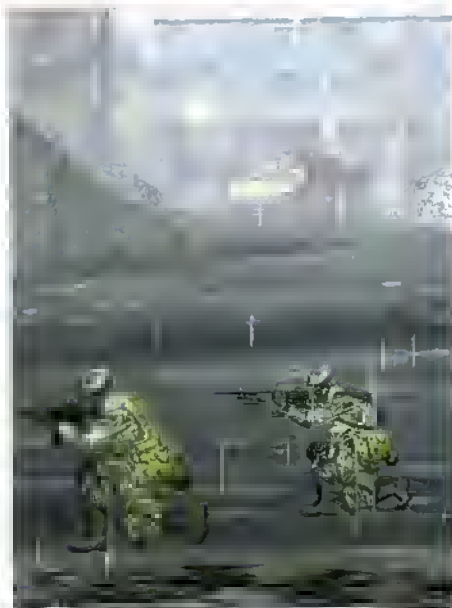
Впрочем, для начала неплохо бы пройти «Курс молодого бойца». Здесь в краткой и ненавязчивой форме вам объяснят, как пользоваться вашим арсеналом и командовать подчиненными. После чего можно смело делать карьеру спасителя мира.

Состоять она будет из отдельных заданий, достаточно разнообразных по характеру и ус-

ложняющихся со временем. Пока подготовка еще недостаточна для встречи с российской армией, вас направят на борьбу с грузинскими сепаратистами. После краткого ознакомления с обстановкой и заданием начинается фаза подготовки. Заключается она в выборе 6 бойцов, которые будут участвовать в бою, и выдаче им соответствующей их специализации амуниции. Как и в старом добром Rainbow Six, каждый боец имеет набор параметров, влияющих на его действия в схватке. Разумеется, со временем эти параметры возрастут, превращая вашего подопечного в настоящего элитного солдата.

Но вот последние приготовления закончены, и вы — в зоне высадки. Создатели игры решили не нагружать нас сложным этапом планирования, как в предыдущем сериале Rainbow Six. Вместо этого у вас есть карта, на которой в режиме реального времени можно задавать маршрут движения каждой из трех групп по два человека. Именно так организовано подразделение в Ghost Recon. Кроме этого, есть небольшой набор команд. Самые полезные из них — «удерживать позицию» и «продолжать движение». На этой же карте будут указаны задачи миссии и все враги, которых видят ваши бойцы. Впрочем, в отдельных заданиях 6 солдат — лишь обуза. Такие операции лучше выполнять в одиночку или вдвоем.

Но вернемся к действую. Идиллическое спокойствие



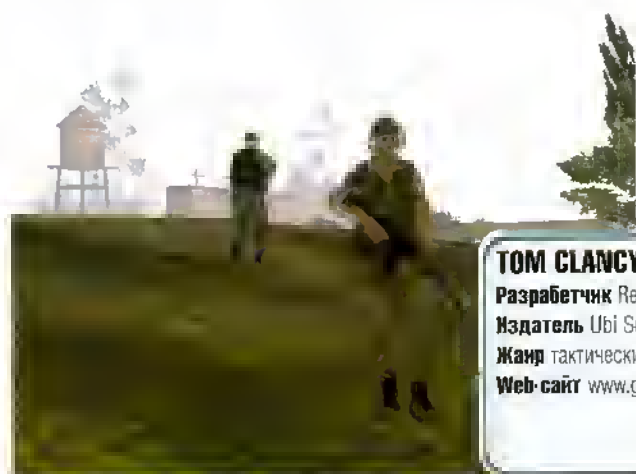
раскачивающихся деревьев и легкий шум ветра в их кронах вселяют лишь беспокойство. Заметить противника среди кустарника и другой растительности не так-то просто. С другой стороны, притаившегося под листом лопуха рейнджера можно не увидеть и с двух шагов. Но беда, если вы пошевелитесь. Стреляют противники метко, да и «видят» подвижные объекты издалека. Зато интеллектом они не блещут и, едва заслышав выстрелы, бегут к вам в полный рост, не считаясь со шквальным огнем вашей команды.

Ну вот, задание выполнено, и осталось перенутся к точке эвакуации. Не смейте думать, что маршрут отхода чист, даже если вы уже побывали здесь раньше. Злые русские владеют технологией телепортации, так что не удивляйтесь, если встретите группу врагов в уже «зачищенной» до этого местности. Хотя, с другой стороны, это и хорошо, ибо позволит дополнительно «прокачать» бойцов.

В течение карьеры вам предстоит посетить много уголков бывшего СССР, участвовать в крупномасштабных сражениях с применением танков и в ночных диверсионных операциях.

Отличную графику дополняет прекрасное озвучивание игры. Шум ветра в кронах, выстрелы и разговоры врагов на чистом русском языке погружают вас в атмосферу настоящей боевой операции.

Итак, если судьба Европы и мирового империализма вам не безразличны, берите в руки свой «Калаш»... то есть M-16, и — в бой.



TOM CLANCY'S GHOST RECON

Разработчик Red Storm

Издатель Ubi Soft

Жанр тактический симулятор

Web-сайт www.ghostrecon.com

70
100

- Отличная графика
- Великолепное озвучивание
- Хорошее представление атмосферы
- Упрощенное планирование задания
- Слабый AI
- Нереалистичное оружие

Последний из могикан

Александр Птица

Владельцам телевизионных игровых приставок разработчики и издатели с удовольствием ежегодно скармливают несколько вкусных блюд из столь любимого народом меню «файтинг». Люди же, играющие на персоналках, постепенно стали забывать, что это такое и «с чем его едят». С тех пор как в 1998 году вышла не вызвавшая особых восторгов у публики четвертая часть легендарного сериала *Mortal Kombat*, фактически ни одна виртуальная драка не удостоила своим присутствием нашу многоуважаемую игровую платформу.

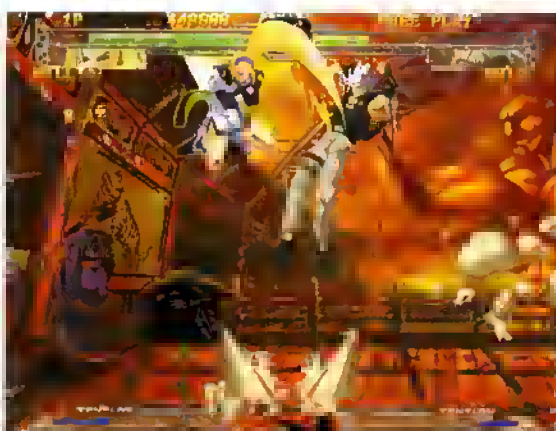
Вы теперь должны понять, насколько я был ошарашен, когда практически из ниоткуда появился порт весьма известной игры *Guilty Gear X*, сделанной поначалу для аркадных автоматов на базе платформы Naomi, а затем отлично себя зарекомендовавшей в версиях для Dreamcast (в Японии) и PS2 (в США).

Guilty Gear X по стилистике, подходу к геймплею, графическому исполнению явно тяготеет к бесчисленным двумерным файтингам от знаменитой компании Capcom, ведущим свою родословную от культового *Street Fighter*.

Стало быть, если вас не устраивает плоская (но вместе с тем фантастическая по расцветкам и невероятная по спецэффектам) картинка, а атрибуты, присущие аниме, вы на дух не переносите, то не стоит и пытаться проникнуться неповторимой атмосферой, которую удалось сотворить малоизвестным разработчикам из Arc System Work.

А потрудились они просто отменно. Почти все нюансы, важные для того, чтобы файтинг понравился играющей аудитории (да и строгим критикам), «вылизаны до блеска». Вот только сюжет несколько подкачал — невнятная история о том, как в далеком 2180 году несколько претендентов сражаются за обладание какой-то древней военной реликвии и призом в полмиллиона долларов. Думаю, что в нашем случае сюжет не есть определяющим фактором, и за это мы баллы снимать не будем.

К сожалению, бедноват набор режимов. Он ограничен много раз виденными, а посему



стандартными и традиционными Arcade, VS, Survival и Training. Никаких новомодных «тегов» не наблюдается.

Можно еще посетовать на то, что несметную красоту арен сражений и фантастические спецудары можно лицезреть только в «античном» разрешении 640 × 480, но, смею вас уверить, что в процессе суперскоростных поединков, когда в любое мгновение ситуация меняется в ту или иную сторону, на разглядывание фиговых картинок просто физически не остается времени.

Согласитесь, что ни один пристойный файтинг не может существовать без запоминающихся персонажей. В этом смысле все в полном порядке. Среди 14 исходных и 2 скрытых героев, владеющих как своим собственным конечностями, так и арсеналом разнообразного оружия, любой найдет персонажа по своему вкусу.



по внешнему виду и характеристикам вроде скорости, силы, «запаса прочности», не говоря уже об уникальных спецударах, магии и связках-комбо.

Может, это будет живописный, но медлительный здоровяк с русским именем Potemkin? Или малолетняя пиратка May, вооруженная громадным якорем и в трудную минуту призывающая на помощь своего друга дельфина. А как вам понравится таинственный убийца Zato-1, раздающий туманы направо и налево своей собственной тенью?

Система боя основана на четырех базовых движениях — удар рукой, удар ногой, простой удар оружием, сильный удар оружием. Но применяя только их, одолеть даже самого первого соперника чрезвычайно трудно. Кроме использования уже упомянутых спецударов и комбо, встречающихся во многих файтингах, следует внимательно следить за изменениями, которые претерпевает полоска в нижней части экрана, имеющая специальное название «tension meter» (нечто вроде «измерителя напряжения»).

В момент, когда она оказывается заполненной, персонаж получает в распоряжение дополнительные супервозможности, такие, как Dead Angle Attacks (агрессивные движения из положения сидя), Faultless Defence (временная неуязвимость в некоторых случаях) и даже Instant Kill (разъяснение не требуется, ибо раунд на этом тут же заканчивается в вашу пользу).

Учтите, несмотря на кажущуюся легкость, несерьезность и мультяшность GGX, не обладая соответствующими навыками, выиграть у компьютерных соперников крайне трудно. Оттачивать их можно только одним способом — просто играя и получая от этого удовольствие.

GUILTY GEAR X

Разработчик Arc System Work Co

Издатель Sammy Entertainment/CyberFront

Жанр файтинг

Web-сайт

www.guiltygear.com

87
100

- Лучшая на сегодняшний день графика в двумерном файтинге
- Огромное количество комбо и спецударов
- Новые игровые идеи
- Единственное разрешение 640 × 480
- Стандартный набор режимов

Шаг вправо, шаг влево...

Сергей Светличный

А счастье, назалось, было так возможно... И так возможно, и вот так... Но, и сожалению, не сложилось. Aquanox — яркий пример игры, которой не ватило самой малости для того, чтобы стать хитом.

И вроде бы все хорошо, можно даже сказать, замечательно — отличная графика (долгое время именно Aquanox был тем знаменем, которым размахивали сторонники NVIDIA, призывая всех игроков в срочном порядке пересаживаться на повзвские GeForce3), динамичный игровой процесс, необычное, как для игры жанра 3D-action, место действия (подводный мир), даже довольно неплохой сюжет налицует, чего от Aquanox вообще никто не ожидал. Что еще, казалось бы, надо для полного счастья? Наверное, вы будете смеяться, но одной «мелочи» — свободы действий. Забудьте, я даже не настаиваю на «полной свободе» — дайте хоть какую-нибудь, хотя бы одну только видимость свободы!

Не дали. И именно это, я считаю, и превратит Aquanox из игры, которая вполне могла бы претендовать на звание лучшего action года, в просто обычную «стрелялку» с замечательной графикой. Впрочем, обо всем по порядку.

Итак, действие игры происходит под водой, куда все человечество в полном составе перекочевало после ядерной войны. Вы — такой себе наемник по прозвищу Dead Eye Flint, согласный на любую работу, лишь бы за нее хорошо платили. Изначально мне было интересно, почему взрослый вроде человек по своей воле выступает под таким детским никнеймом, но когда я узнал, что на самом



деле главного героя зовут Emerald («Изумруд»), все вопросы отпали сами собой. Действительно, с таким именем лучше сидеть дома и не выснываться, а то в первой же битве («Всем оставаться на своих местах! Я — Изумруд!») нас просто поднимут на смех.

Хотя насчет «любви работы» я, пожалуй, погорячился, т. е. Emerald... пардон, Flint вроде как согласен действительно на все, только почему-то оказывается, что вы все время работаете на правительство и очищаете окрестные воды от надоедливых пиратов. Впрочем, будем честными, деньги за правительством отваливает в самом деле немалые, так что я на месте пиратов, например, крепко задумался бы о смене профессии: им, бедолагам, ни в жизнь столько не наворовать, сколько Flint получает за одну только успешную миссию.

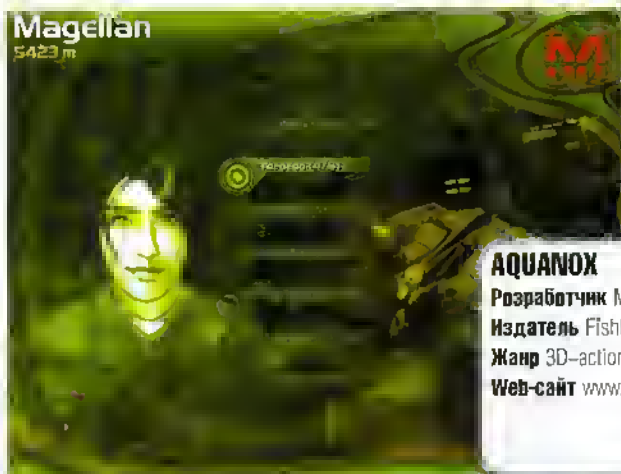
На что похож игровой процесс в Aquanox? Вы плаваете от одной подводной базы (хотя их, пожалуй, вернее называть «городами») к другой, навешиваетесь в местные бары и там за кружкой какого-то жуткого пойла выяс-



няете, не найдется ли у кого подходящей работенки. Если да — то просто замечательно. Наимаетесь, выполняете задание и получаете премиальные, на которые в ближайшем магазинке можно прикупить дополнительное вооружение, модернизировать свое... ээ... транспортное средство (на субмарину в традиционном понимании «это» похоже меньше всего — будущее, что поделать?) или даже купить новое — более мощное, быстрое, бронированное и т. д.

Казалось бы, все великолепно — после получения игры на язык просятся эпитеты вроде «Privateer под водой» или «трехмерная Elite». Ага, разбежались. Я же предупреждал — свободы действий нет НИКАКОЙ! Это значит, что, когда вы собираетесь куда-нибудь сплавить, в меню Dock будет только один пункт, так что перемещения между базами происходят в строго заданном разрабочниками порядке. Если вы посещаете бар, то все разговоры сведутся к обычному чтению текста. Выбор задания нет вообще — после того как вы прочтаете все предусмотренные диалоги, в меню просто загорится недоступная ранее клавиша Dock, и вы сможете отправиться в путь. Спасибо, хоть право выбора оружия и плавсредства вам оставили. Фактически, это единственное, что зависит от игрока.

В итоге мы получаем игру, ничем (если не считать места действия) не отличающуюся от обычных шутеров с линейным сюжетом. И если к ней подходить именно с этой стороны, то Aquanox, в принципе, очень даже неплохой представитель этого жанра. Игра, безусловно, интересная, вот только... надоедает она быстро, т. е. два вечера провести за ней — одно удовольствие, но три и более — лишь если вам нужно написать ее обзор.



AQUANOX
Разработчик Massive Development
Издатель Fishtank
Жанр 3D-action
Web-сайт www.aquanox.de

78
100

- 😊 Отличная графика
- 😊 Достаточно оригинальный сюжет
- 😊 Полное отсутствие свободы действий
- 😊 Игра быстро надоедает

С.В.И.Н.Ь.И. наступают

Ростислав Панчук

В стране свиной продолжается затяжной кризис... В результате и власти пришел генерал Эйзенгауэр, решивший привести государство и процветанию, поработив Мориовню, страну миролюбивых и безвзвешенных кроликов. Двухнедельный блицкриг — и незадачливой осталась лишь столица Морковин. Кролики начали партизанскую войну...



Намекы в игре столь прозрачны, что прототипы свиной и кроликов угадываются без труда. Так, свиньи хрюкают с жестким акцентом, а в речи кроликов слышится французский прононс. Ну а выступление Эйзенгауэра как две капли воды похоже на речь главного партийного вождем Третьего рейха. Сюжет игры раскрывается на замечательных мини-видеороликах, просмотр которых обязательно подарит вам улыбку.

Графика в игре очень хороша, юниты и их окружение смотрятся на «пятерку». Анимация также на уровне — после выстрела дуло танка дымит, стволы орудий откатываются назад, а юниты оставляют следы гусениц и поднимают облачка пыли. Особенно поражает отображение ландшафта. Для описания движущейся воды у меня просто нет слов — как будто стоишь на берегу реки. Пески также достойны отдельного упоминания. Так, во время выполнения задания в пустыне один из моих танков... увяз в забитых песках — пришлось срочно вытягивать его из ловушки. Неплохо сделаны и погодные явления. Единственное, что меня немного разочаровало, — возможность масштабирования сравнительно невелика, так что поближе рассмотреть все эти прелести не удастся.

Под стать графике и великолепный звук, еще более усиливающий иллюзию реалистичности происходящего. Ну а забавно озвученные юниты обеспечат вам отличное настроение. Особо колоритны диалоги и реплики свиной.

Что же представляет собой игровой процесс? Первым делом забудьте о строительстве базы и tank-rush. Возможно, лихим танко-



вым ударом и удастся сокрушить врага, но эта победа будет пировой, и следующую миссию вы, наверняка, не пройдете из-за нехватки ресурсов. Да, вы не слышались: деньги в S.W.I.N.E. есть — это драгоценные Strategic Points (SP), которых всегда так не хватает. Финансовые отношения очень гибкие — на любой юнит можно «навесить» до трех апгрейдов и в следующей миссии поменять их на что-то более важное.

Боевые единицы обеих воюющих сторон одинаковы — танки, артиллерия, ракетные установки, миноукладчики и прочее. Разве что свиной юниты смотрятся более солидно. Так же, как и в реальных условиях, техника имеет ограниченный запас топлива и боеприпасов и требует постоянного его пополнения. Впрочем, закрепив тягач с боеприпасами за ударной группой, можно забыть и об этой проблеме.

Несобычайно разнообразны тактические приемы. Так, окопавшиеся танки практически неуязвимы для врага. Подпортить им жизнь сможет лишь артиллерия да атаки с воздуха.

Не следует забывать и о защите — иногда скромный миноукладчик способен решить исход битвы и оказаться в сто раз полезнее дорогостоящей ракетной установки. Ну а командирская машина, имея наибольший угол обзора, за 100 SP способна вызывать авианавод по вражеским позициям. Вся боевая техника обладает замечательной способностью стрелять на ходу, уничтожая все желаемые объекты, включая непонравившееся дерево возле дороги.

Сам же pathfinding удостоился отдельного разговора. Проработав его до мельчайших деталей, Stormregion довела идею до абсурда. Теперь при развороте юнит не просто в мигновение ока поворачивается на месте и убегает восвояси, а сначала отъезжает назад, поворачивает колеса, потом снова вперед и т. д. В итоге несколько маневрирующих танков поднимают такое облако пыли, что сразу и не разберешь, где свой, где чужой. Правда, если таким способом прятаться от врага, ничего хорошего не выйдет — обязательно кто-то отдаст концы. Хотя «умереть» юниту в S.W.I.N.E. не так-то легко — у подбитого танка отлетает башня, и лишь следующий снаряд приведет к фатальному исходу. Но ничего страшного — тянем подбитую бронетехнику к ближайшему ремонтному вагончику, и наш пациент снова жив-здоров.

И внаслідок — о не очень приятном. «Выловив» все мелкие «баги», разработчики по неизвестным причинам «забыли» о нескольких fatal errors, изрядно портящих жизнь игроку. Для их устранения потребуются скачать патч...



S.W.I.N.E.

Разработчик Stormregion

Издатель FishTank Interactive

Жанр тактическая стратегия

Web-сайт www.swine-online.com

93
100

- Оригинальная идея
- Интересный геймплей
- Красивая графика
- Отсутствует режим Skirmish
- Некоторое число ошибок



RED ACE SQUADRON

Разработчик-издатель Small Rockets

Жанр аркада

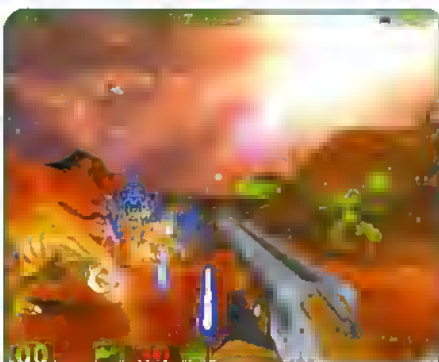
Web-сайт www.smallrockets.com/pc/redacesquadron

Адрес загрузки downloads.smallrockets.com/downloads/redacesquadron/sr-squadron-demo-beta.exe

Размер 20 MB



Если у вас нет возможности из-за отсутствия драйверов либо из-за низкой производительности ПК полетать в «Ил-2. Штурмовик», попробуйте эту яркую и динамичную авиааркаду на тему Первой мировой войны. Больше всего игра напоминает обновленный и полностью трехмерный Sopwith – легендарную аркаду 80-х.



SERIDUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER

Разработчик Croteam

Издатель Take 2 Interactive

Жанр 3D-action

Web-сайт serioussam.godgames.com

Адрес загрузки www.dailyfiles.dk/demos/serioussamsdemo.exe

Размер 110 MB



Как и было обещано разработчиками, Serious Sam, герой одноименной игры, вернулся, чтобы расправиться с очередными толпами врагов. Сирийский корабль, найденный Сэмом в предыдущей части игры, рухнул в горах Южной Америки, где героя уже ожидали мощные силы главного врага человечества – Ментала.



MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

Разработчик 2015

Издатель EA Games

Жанр 3D-action

Web-сайт mohaa.ea.com

Адрес загрузки 3dgames/games/medalofhonor/mohaaspdemo.exe

Размер 175 MB



Второй за последнее время шутер на тему Второй мировой войны, созданный на основе движка Quake III. Великолепная графика делает некоторые моменты игры до боли похожими на кадры из знаменитого фильма «Спасение рядового Райана». В демо-версии представлен уровень Nebelwerfer Hunt для одиночной игры.



TRAINZ

Разработчик Aurion

Издатель Strategy First

Жанр симулятор поезда

Web-сайт www.virtualtrainz.com

Адрес загрузки [ftp://ftp.strategyfirst.com/trainzdemo/Trainz.zip](http://ftp.strategyfirst.com/trainzdemo/Trainz.zip)

Размер 55,5 MB

Вспыхнувшая в последнее время несбыточная любовь разработчиков к железным дорогам дает свои результаты. Trainz – красивейший, с очень детально проработанным ландшафтом и окружением симулятор поезда. Графические красоты игры окупают даже высокие системные требования демо-версии.



HUNTING UNLIMITED

Разработчик Sunstorm Interactive

Издатель Arush Entertainment

Жанр симулятор охоты

Web-сайт www.arushgames.com/games/hunting/index.htm

Адрес загрузки www.arushgames.com/games/hunting/HU_v11w.exe

Размер 66,2 MB

Охотничий сезон в США продолжается, и симуляторы отстрела травоядных выходят даже регулярней, чем клоны StarCraft. Отличительная особенность Hunting Unlimited – неплохая графика, разбивка игры на миссии и возможность поохотиться на опасных хищников. Время работы демо-версии ограничено 2 часами.



KNIGHTS OF THE CROSS

Разработчик FreeMind Software

Издатель Cenega

Жанр пошаговая стратегия

Web-сайт www.knights.cenega.com

Адрес загрузки www.cenega.cz/lab/knightsolthecross.zip

Размер 118 MB

Достаточно редкая в последнее время пошаговая тактическая стратегия. Действие игры основано на популярном романе Генрика Сенкевича «Крестоносцы» и повествует о событиях до и после знаменательной для истории Германии и Польши Грюнвальдской битвы 1410 года. Графика игры более чем архаична.

Зачем
отказываться
от того, что ты
можешь себе
позволить?

**TFT Монитор
от мирового лидера
в производстве ЖК-панелей**

- Полное отсутствие мерцания
- Абсолютно плоский экран
- Полное отсутствие излучения
- Компактность и комфорт
- Экономия электроэнергии
- Улучшенные динамические характеристики



SAMSUNG



СПОНСОР ОЛИМПИЙСКОЙ
СБОРНОЙ УКРАИНЫ

MByte (044) 2965642, 2742092
Софт+ (044) 2587678, 2587679
Фокстрот (044) 2350115, опт 4619536

Рома (0612) 120214, 130750
Прэксим-Д (048) 7772277, 7772266
Алгри (0482) 429559

Инфо-служба Samsung Electronics:
тел. 8-800-5020000 (звонки по Украине бесплатные)

www.samsung.com.ua